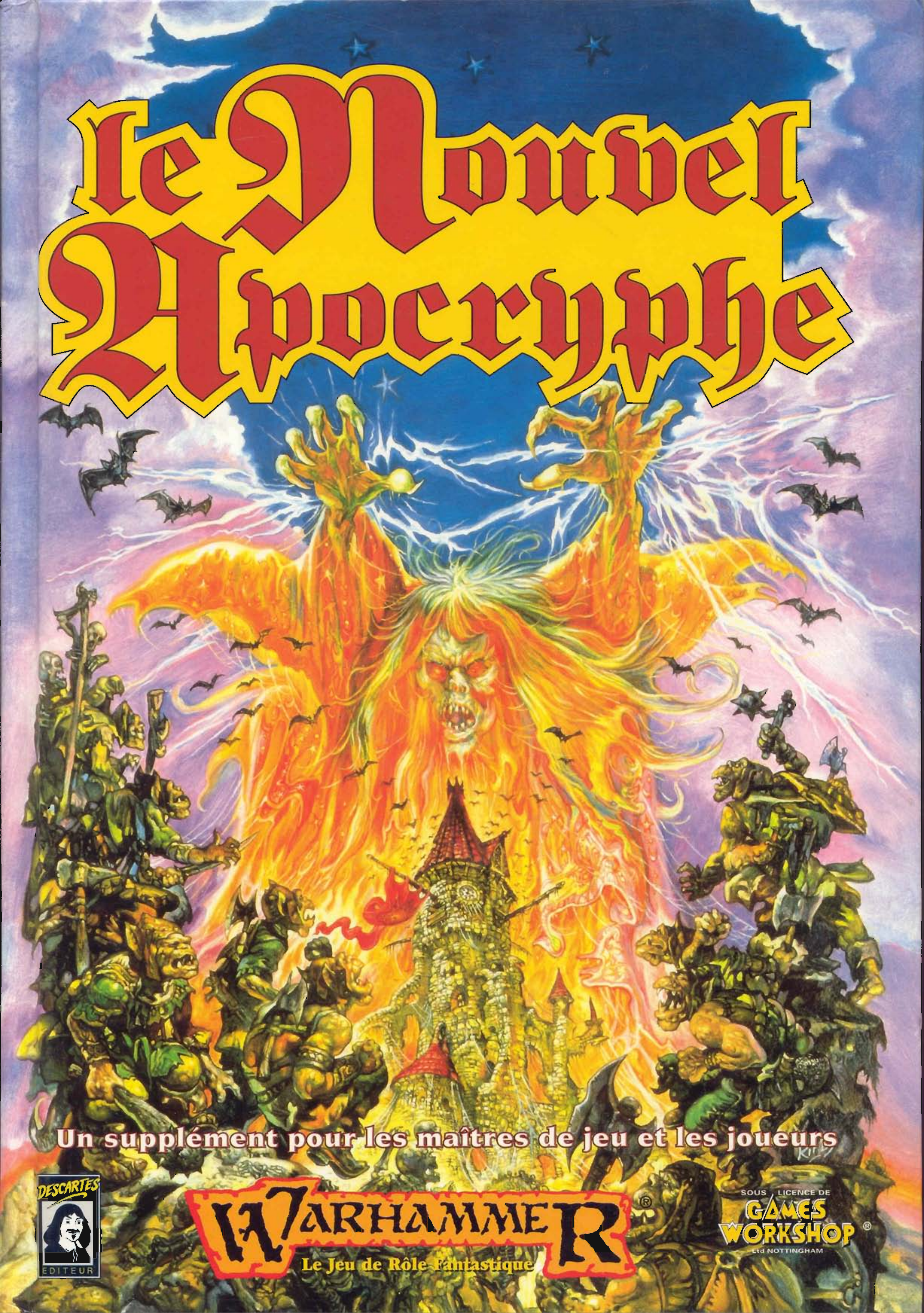
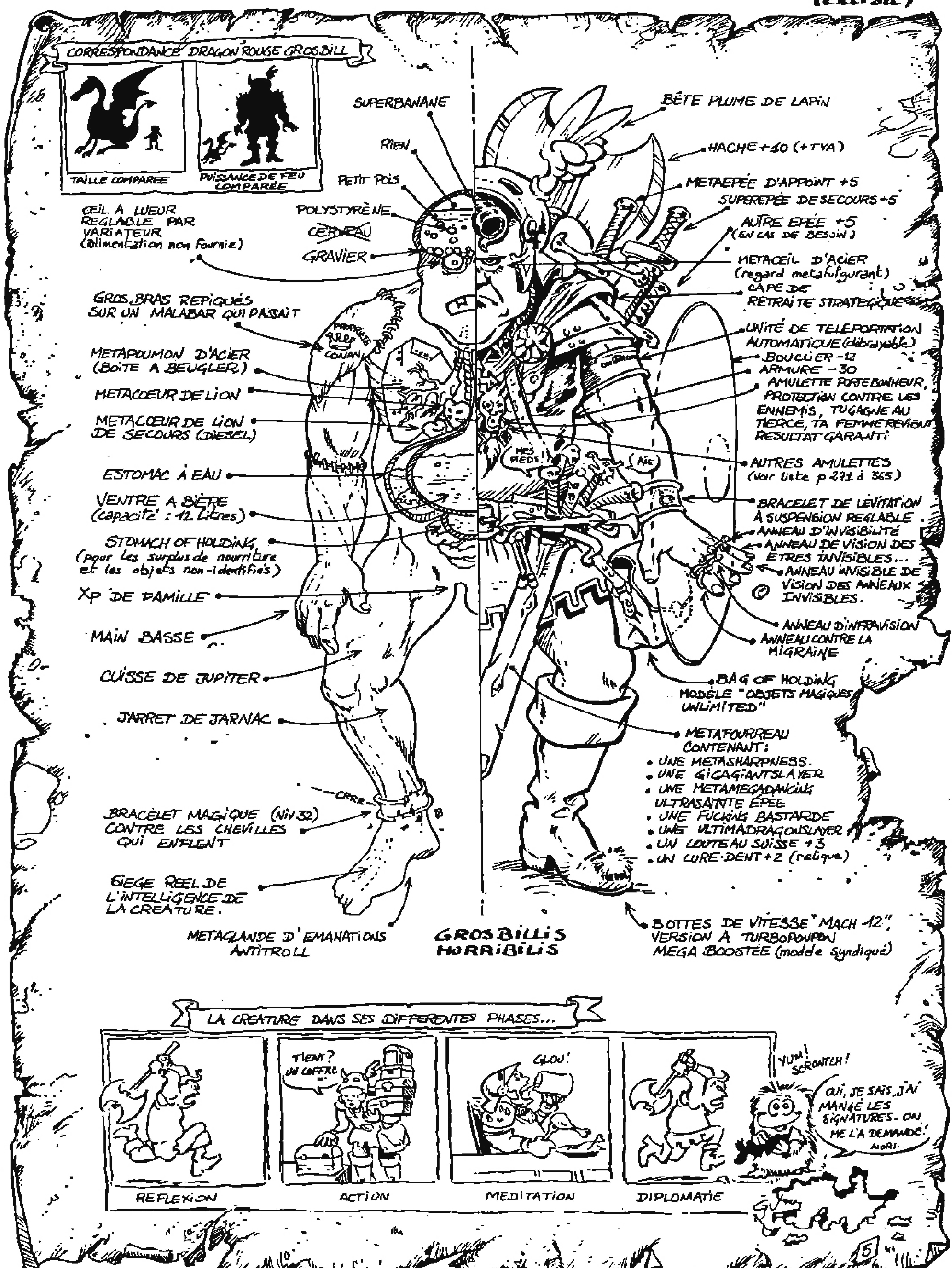

le Nouvel Apocryphe
Un supplément pour les maîtres de jeu et les joueurs
DESCARTES
EDITEUR
WARHAMMER
Le Jeu de Rôle Fantastique
SOUS LICENCE DE
GAMES WORKSHOP
Ltd NOTTINGHAM

Les avatars inévitables du **Gros Bill**

Encyclopédie des catastrophes naturelles (extrait)





Un recueil d'écrits *hérétiques* et *interdits* pour Warhammer,
le jeu de rôle fantastique d'auteurs divers

Édition : Andrew Rilstone et Jane Mitton
Illustration de couverture : Josh Kirby
Conception de la couverture : Rob Silk
Maquette intérieure : Andrew Rilstone et James Wallis
Chef de projet : James Wallis
Illustrations intérieures : Tony Ackland, John Blanche, Paul Bonner, Mark Cordory, Kevin Walker, Chas Elliott, Dave Gallagher, Russ Nicholson. Toutes nos excuses aux personnes non citées.
Avec tous nos remerciements à : Phil Gallagher, Andy Jones, Graeme Davis, Camilla Cameron, Carl Sargent et Clay Luther.

Traduction : Dominique Perrot
Rewriting et adaptation : Jean-Luc Blaise et Dominique Balczesak
Supervision de la version française : Henri Balczesak
Réalisation, maquette : Guillaume Rohmer avec la collaboration de la S.A.R.L. INÉDIT
Titre original : Apocrypha now

Édition française par :
JEUX DESCARTES
1, rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15

Sous licence de :
GAMES WORKSHOP Ltd.

Imprimé au Portugal par SIG, 2685 Carnarate. Édition et dépôt légal Septembre 1996
ISBN : 2-7408-0126-2

Table des matières

Abréviations

A = Nombre d'Attaques en combat rapproché
B = Points de Blessure
CC = Capacité de Combat
Cd = Commandement
Cl = Sang-froid (Calme)
CO = Couronne d'Or
CT = Capacité de Tir
D = Dommages
Dex = Dextérité
DS = Niveau de Difficulté de Serrure
E = Endurance
F = Force
FE = Force Effective des armes de distance
FM = Volonté (Force Mentale)
I = Initiative
Int = Intelligence
M = Potentiel de Mouvement
MJ = Maître de Jeu
P = Portée des armes de distance
PA = Points d'Armure
PE = Points d'Expérience
PJ = Personnage Joueur
PM = Points de Magie
PNJ = Personnage Non-Joueur
Prd = Parade
Rch = Temps de Rechargement des armes de distance
Soc = Sociabilité
WJRF = Livre de règles **Warhammer. le Jeu de Rôle Fantastique**



INTRODUCTION : LE FEU ET LA TERRE



Bruno Mellrich, le plus puissant guerrier de L'Empire, affermit sa prise sur sa lance, planta ses talons dans les flancs de son grand étalon noir Clarion et se mit à charger. Ses hommes, que l'embuscade des Gobelins avait surpris et dispersés, se ressaisirent à son cri de guerre et commencèrent à se regrouper, mais Bruno était loin devant eux, l'infâme ennemi à la peau verte se divisant devant et parfois sous les sabots de Clarion. Deux Gobelins stupides périrent en hurlant à la pointe de son arme, sur laquelle ils se balancèrent tels des poissons sur un harpon.

Un deuxième cri de guerre attira son attention. Il fit pivoter sa monture et se retrouva en face d'une armée de Skavens qui quittait l'abri des bois avoisinants. Ses hommes, poussant des cris de terreur, abandonnèrent leurs armes et s'enfuirent, le laissant seul devant la horde de créatures du Chaos qui se déversait sur le champ de bataille. Et à la tête de cette armée... Bruno leva sa visière et fit de l'ombre sur ses yeux. Oui, c'était bien la forme immonde et crasseuse de Masgte Kimt, qui dominait d'une bonne tête les autres rongeurs et brandissait une hache à double tranchant que Bruno ne connaissait que trop bien. Pendant une seconde, il revit son village dévasté, les restes calcinés de sa maison, les cadavres des membres de sa famille et le serment de vengeance éternelle qu'il avait formulé ce jour-là à l'encontre de Kimt et de tous les Skavens.

Depuis des années, Bruno attendait ce jour. Il rabaissa sa visière de sa main gantée, tandis que l'autre il dégagea Morsure de Nuit, son épée longue d'un mètre et demi, du fourreau accroché dans son dos. "Espèce de sale rat", murmura-t-il entre ses dents crispées. "Tu as tué mes frères."

Il éperonna Clarion et sa fidèle monture bondit vers la horde skaven comme une flèche jaillit d'un arc elfique ou comme un moissonneur vers un champ de blé mûr. "Prépare-toi à mourir, Kimt !" hurla-t-il, ivre de vengeance.

Une ombre s'interposa entre lui et le soleil. "Herr Mellrich !" dit-elle.

Bruno cligna des yeux et leva la tête, pris de panique, oubliant les petites figurines d'argile posées sur son bureau. Maître Klimdt se dressait devant lui, la frêle silhouette du vieil homme arrêtant les quelques rayons de soleil chargés de poussière qui filtraient par les hautes fenêtres de la salle de classe. Un silence inconfortable s'abattit sur la pièce. Puis le professeur se pencha et souleva délicatement une des figurines, la tenant pendant un long instant près de ses yeux décolorés et chassieux.

"Est-ce censé représenter un Skaven, Herr Mellrich ?" demanda-t-il enfin.

Bruno déglutit et hocha la tête. Puis, se rappelant la vue défaillante de son maître, il répondit "Oui, monsieur."

Maître Klimdt parut réfléchir un moment. "Bien. Puisque vous avez un tel intérêt pour les choses de base, peut-être pourriez-vous nous dire quels sont les cinq éléments ? Ceux que nous avons étudiés cet après-midi ?"

Bruno baissa la tête vers son bureau, regardant les dessins et les mots gravés par plusieurs générations d'écoliers, qui avaient tous eu maître Klimdt pour professeur. Quel âge pouvait-il d'ailleurs avoir ? "L'air", finit-il par répondre. "L'eau. Le Chaos." Cinq éléments ? Il connaissait les deux autres, mais aussi capricieux que de mauvais chiens, ils ne voulaient pas lui revenir en mémoire.

"Le feu et la terre, Herr Mellrich. Le feu et la terre." La main du vieux maître se referma sur le petit Skaven d'argile et de la poussière coula entre ses doigts décharnés, miroitant dans un rayon de soleil. "Le feu d'où le monde est issu et auquel il retournera, et la terre d'où nous venons et où nous retournerons. Rappelez-vous le feu et la terre, Herr Mellrich, bien que je pense que vous vous souviendrez plus facilement des Skavens. C'est ce que font les garçons comme vous." Il allait ajouter quelque chose, quand un grattement à la porte du fond l'interrompit.

Bruno se tourna pour voir qui entrait. Une grande silhouette se détachait sur la lumière vive de la rue, portant un cache-poussière et un élégant chapeau. Maître Klimdt leva la tête, regardant en direction de la porte avec des yeux presque aveugles.

"Êtes-vous le libraire de Nuln ?" demanda-t-il.

L'étranger s'avança dans la pièce. "Non", dit-il d'une voix sans accent. "Je suis Karl Schwindler, et je vous apporte un message de Tomas Diener de Marienburg."

Klimdt sembla chanceler pendant un instant, puis il chercha un appui et ses mains crochues saisirent l'épaule de Bruno, les ongles perçant désagréablement l'étoffe de son gilet.

"L'école est finie pour aujourd'hui", annonça-t-il. "J'ai une affaire importante à régler. Vous pouvez tous partir. Que les dieux soient avec vous." Puis il se tourna vers la porte latérale et appela d'une étrange voix stridente. "Octavius ! Octavius ! Viens ici ! J'ai besoin de tes yeux !"

Tandis qu'il rassemblait précipitamment ses livres et ses figurines d'argile, dans le brouhaha de ses condisciples impatients de sortir de la salle poussiéreuse, Bruno s'arrêta un instant pour se demander comment maître Klimdt, s'il était aussi aveugle qu'il le prétendait, parvenait toujours à savoir depuis l'autre côté de la pièce quand les garçons jouaient ou se passaient des messages au lieu de suivre le cours. Puis il chassa cette pensée. C'était une belle après-midi de Sommerzeit, le dîner n'aurait pas lieu avant plusieurs heures, et il y avait des choses plus importantes auxquelles penser.

Trois personnes étaient assises, telles des statues, dans le bureau du Maître aux murs couverts de livres. Celui-ci était installé derrière sa table de travail, les mains jointes devant lui, tandis que son jeune acolyte Octavius lisait à haute voix ce qui était inscrit sur une liasse de parchemins posée à côté de lui. Son accent d'Altdorf limpide et empreint de la pureté de la jeunesse contrastait avec les vieux meubles et les livres encore plus anciens. Le visiteur se tenait dans un coin, son chapeau et son manteau gisant par terre à côté de lui. La nuit était tombée et les vitres en forme de diamant étaient sombres. À la lueur des bougies, les premières rides de l'âge se voyaient sur le visage du voyageur, et pour quelqu'un qui avait chevauché depuis Marienburg, ses habits étaient curieusement propres et bien repassés.

Octavius reposa enfin la dernière feuille sur la pile et se tut. Klimdt pencha la tête sur le côté, comme plongé dans une intense réflexion, puis il fit un geste en direction d'Octavius ; le prêtre au visage frais s'éclipsa par la porte. Un moment après, un faible grattement retentit du côté opposé, comme si quelqu'un venait de tourner une clé dans la serrure.

L'étranger déplaça sa chaise vers le milieu de la pièce. "Eh bien, qu'en pensez-vous ?" dit-il.

Klimdt ne bougea pas. "Beaucoup de choses me viennent à l'esprit, Que voulez-vous savoir en particulier ?"

"Sont-ce là les pages que vous avez demandées à Tomas de trouver dans la Bibliothèque Invisible de Marienburg ?"

Le vieux maître resta silencieux un moment. Puis : "Elles sont fascinantes, n'est-ce pas ? Ce travail, ce dévouement nécessaires à leur création. Exquis. Magistral. Mais vous me demandez s'il s'agit du chapitre manquant du Lexikon d'Eber Keiler de Salzenmund ? Le sujet est correct, le phrasé est sans conteste dans son style. Elles pourraient presque en être les pages perdues, mais ce n'est pas le cas. Vous et moi savons que ce sont des faux. Ces parchemins n'ont jamais approché Marienburg, encore moins Salzenmund. Ils ont été fabriqués ici, à Altdorf, le mois dernier. L'humidité apparaît au toucher et je sens l'odeur de l'encre fraîche."

Le messager parut consterné. "Des faux ?"

"Je vous en prie, Herr Schwindler — et ce n'est pas votre vrai nom — accordez-moi l'intelligence que mon âge mérite. C'est une contrefaçon, et qui a demandé beaucoup d'effort; beaucoup trop pour un simple escroc. Vous vouliez obtenir ma confiance, pas mon argent. Mais il n'est pas si facile de me rouler. Je sais que dans tout ce que vous m'avez dit, une chose est vraie : Tomas est mort. Répondez-moi sincèrement maintenant : êtes-vous un membre de la Reiksguard, ou simplement un de ses agents ?"

Le pseudo Herr Schwindler esquissa le sourire contraint de ceux qui voient leur secret démasqué. "Je suis le lieutenant Gottfried Braubach, de la Reiksguard. Et, puisque vous m'avez forcé la main, je suis venu vous arrêter pour conspiration contre L'Empire, association avec des agents du Chaos, invocation de démons, trafic de savoirs interdits et perversion des esprits des enfants que vous prétendez éduquer. Ce bâtiment est encerclé par mes hommes. Vous ne pouvez pas vous échapper. Vous et vos complices serez emmenés dans un lieu secret, jugés dans la plus grande urgence et brûlés avant l'aube, en même temps que vos livres. Vos cendres seront enfouies dans les profondeurs des fosses d'épidémie en dehors de la ville, et oubliées."

Klimdt s'enfonça dans sa chaise, caressant son menton parcheminé comme s'il n'avait pas entendu la liste d'accusations et de menaces. "Encore le feu et la terre ; toujours le feu et la terre. Vous êtes Braubach ? Celui qui m'a pourchassé ces huit dernières années ?"

"Neuf. Et vous m'avez bien promené dans tout L'Empire."

"Moi ? Non. Des amis et des agents ont conduit le bal, alors que moi, je suis resté ici, à enseigner. Je ne suis jamais allé à Talabheim ni à Kislev, et la grange que vous avez fait réduire en cendres à Nuln ne contenait que des sacs pleins de vermine. Je suis trop vieux pour aller par monts et par vaux comme un jeune renard ayant la meute

de L'Empire à ses trousses. Non, à mon âge, je préfère rester ici, à dénicher de vieux livres pour m'assurer que leur savoir ne disparaîtra pas. Mon imprimerie a produit douze excellents volumes..."

"Douze ouvrages de tromperie, de mensonges et d'hérésie ! De traîtrises écrites sans le moindre entendement, la moindre connaissance, divagations de blasphémateurs morts depuis des siècles, qui ne sont dignes que du bûcher. J'ai lu vos livres, Maître, et ils ne contiennent rien que souillures et mensonges !"

"Vous n'êtes pas obligé de les croire, lieutenant Braubach. Je ne vous demande pas de les accepter comme la seule vérité, simplement comme une alternative aux vérités officielles colportées par vos semblables. Ils contiennent des vérités ; des vérités qui survivront à votre précieux Empire pourvu qu'elles soient dites et pourvu que l'on laisse les hommes ouvrir leurs yeux pour les découvrir. Savez-vous quel est mon âge ?"

Le lieutenant était sur le point d'interrompre Klimdt, mais celui-ci était lancé : "J'ai cent dix ans. Cela vous surprend-il ? Cent dix ans, sans conclure de pacte avec un quelconque de vos démons ou avec les forces du Chaos, sans avoir embrassé de vampire, sans avoir eu recours aux infusions de sang elfique. Et tous les hommes pourraient vivre aussi longtemps s'ils avaient le savoir que j'ai sauvé de vos purges."

Braubach cracha par terre. "Je préférerais mourir bravement à quarante ans que vivre cent ans en hérétique aveugle et craintif", déclara-t-il avec mépris.

Klimdt se dressa, les mains agrippées au bord du bureau. "Peu importent vos menaces et vos hommes à l'extérieur, Herr Braubach. Vous êtes toujours mon invité dans cette maison, lieutenant, et vous garderez en tête un langage civil tant que vous serez ici. Je suis lié par les lois de l'hospitalité, aussi je ne vous tuerai point..."

Braubach bondit sur ses pieds. Une dague jaillit d'un fourreau caché et sa pointe, fermement maintenue, s'appuya contre la gorge flasque. "Ne menacez jamais un membre de la Reiksguard, vieil homme. Votre procès est un luxe dont je suis prêt à me passer s'il le faut."

"J'ai dit que je ne vous tuerai pas, nigaud." Klimdt paraissait irrité, mais sans plus. "Cette petite charade a duré assez longtemps. Octavius et les autres se sont sûrement échappés à présent, en emportant les derniers parchemins. Avez-vous pensé à poster des gardes dans les égouts ? Non, l'odeur de votre brusque transpiration me le confirme. Alors, ils sont loin. Il ne reste plus que la question de ma propre fuite. Je ne doute pas, lieutenant, que nous nous reverrons dans quelques années : la porte de la pièce a beau être fermée, elle n'est pas très solide, et le feu qu'Octavius a fait démarrer dans la cuisine ne devrait pas arriver ici avant cinq minutes. Il vous reste aussi la fenêtre, pourvu que vos hommes n'aient pas le doigt trop sensible sur leurs arbalètes."

"Tu n'iras nulle part, vieux fou, si ce n'est avec moi." La pointe de la dague s'enfonça un peu plus dans la gorge de Klimdt. Le vieil homme sourit et tourna la tête ; la lumière des bougies se réfléchit dans ses pupilles laiteuses. Discrètement, les doigts de sa main gauche finirent de suivre les lignes d'un motif compliqué gravé dans la surface polie de son bureau.

"Dites-moi, lieutenant", demanda-t-il avec la voix aiguë d'un garçon de neuf ans, "quand vous étiez à l'école, est-ce que vous rêviez de combattre des monstres ?"

Sa main droite jaillit, lançant une poignée de poussière dans les yeux du soldat, et pendant un instant, il y eut un Skaven dans la pièce — plus grand que le plus grand des Skavens que Braubach ait jamais vu, et qui balançait une hache de bataille rouillée dans sa direction. L'homme plongea sur la gauche, cherchant à étriper la créature du Chaos avant qu'elle ne finisse de porter son coup. Sa lame frappa le vide. Il n'y avait aucun Skaven, juste un peu de poussière qui flottait dans l'air stagnant. Et dans la pièce le vieux professeur ridé aux pupilles blanchies par une vie d'étude avait disparu. Un livre était cependant posé sur les pages contrefaites. Il n'y était pas quelques instants plus tôt.

Braubach se pencha pour le ramasser ; il le tourna dans ses mains pour regarder la page titre.

Le Nouvel Apocryphe

Recueil d'écrits hérétiques et interdits
dus à divers auteurs.

Volume Treize : *Le Feu et la Terre*

Humblement dédié à Gottfried Braubach.
Officier de la Reiksguard de l'Empereur,
dont le zèle constant au service de la Vérité
a entretenu le mien

Le rugissement étouffé des flammes, venu du fond du bâtiment attira son attention. Braubach glissa le livre dans sa veste, souleva une chaise et, avec un petit sourire, commença à la frapper méthodiquement contre les épais carreaux de la fenêtre.



SECTION 1 : MODIFICATIONS DE RÈGLES



Cette section va vous apporter de précieux conseils sur la manière de mettre en œuvre divers aspects des règles de **Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique.** *Certaines règles existantes ont été clarifiées ou revues pour en faciliter l'application, d'autres ont été développées pour donner plus de profondeur et d'atmosphère à vos campagnes.*

Comment un PJ peut-il suivre une formation dans une nouvelle carrière ? Comment fonctionne le système de Points du Destin ? Que se passe-t-il lorsqu'un PJ s'élève jusqu'aux plus hauts échelons de la noblesse ? Qu'est-ce qui... ? Nous offrons ici les réponses à ces questions, et à bien d'autres encore. Vous trouverez aussi des règles de combat plus complètes, un choix de nouvelles armes à feu et toute une gamme d'objets magiques.

Rappelez-vous : toutes les suggestions qui figurent dans cette section ne sont que cela — des suggestions. Nous espérons que vous découvrirez ici des éléments qui vous intéressent, mais rien ne vous oblige à appliquer ces règles. C'est à vous de décider si vous voulez en intégrer quelques-unes ou toutes dans votre campagne de **Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique.**

Chapitre 1

COMPÉTENCES ET CARRIÈRES

[CENT FOIS SUR LE MÉTIER...]

CARRIÈRES DE BASE

Tous les personnages démarrent leur vie d'aventures en suivant une carrière de base qui leur fournit leurs compétences initiales et un premier avancement "gratuit". Il s'agit de la carrière que le personnage a embrassée juste avant de décider de partir à l'aventure ; on suppose donc que toutes les compétences qui y sont associées ont été acquises avant le début du jeu.

Certaines pourtant font exception à cette règle : celles pour lesquelles un pourcentage de chances est indiqué. Par exemple, un Batelier nouvellement créé acquiert automatiquement Canotage, Orientation, Pêche et Potamologie. Le personnage a aussi 50 % de chances d'avoir une Force Accrue, 25 % de chances de Résister a /'Alcool et 25 % de chances de connaître la Construction Navale. Certains Bateliers, très chanceux, auront acquis ces trois compétences avant le début du jeu, d'autres n'en auront que certaines ou aucune. La plupart peuvent être acquises par la suite pour un coût de 100 Points d'Expérience chacune, de la même manière que les compétences des carrières suivantes. Dans ce cas, on considère que le personnage en possède déjà les rudiments et n'a besoin que d'un peu d'entraînement (représenté par l'acquisition et la dépense de Points d'Expérience) avant d'être véritablement compétent. La Force Accrue fait exception — c'est une compétence innée que le personnage reçoit lors de sa première carrière, ou pas du tout. La liste complète des compétences innées figure page 9.

Bien entendu, certains joueurs préféreront dépenser leurs Points d'Expérience en remplissant leur Plan de Carrière, ou en passant à une nouvelle carrière.

CHANGEMENT DE CARRIÈRE

En termes de jeu, le changement de carrière est relativement simple, mais il est plus difficile de rationaliser ce qui se passe en fait lors d'une séance de jeu de rôle. Selon les règles, notre Batelier peut choisir un des débouchés suivants : Contrebandier, Hors-la-loi ou Matelot; il peut aussi choisir une autre Carrière de Base des Forestiers. En d'autres termes, les règles laissent libre accès à toutes les carriéres. Dans un jeu abstrait, le problème est simple à résoudre — le MJ applique les règles, le personnage dépense le nombre de Points d'Expérience nécessaire et le jeu continue. Mais quelques personnes voudront toujours obtenir les réponses aux questions telles que : comment un personnage entame-t-il vraiment une nouvelle carrière ? A-t-il besoin d'un entraînement spécialisé ? Dans ce cas, où trouve-t-il un professeur ? Cette carrière possède-t-elle des ouvertures et s'intègre-t-elle dans le développement général de la campagne ?

Selon votre style de jeu, certaines de ces questions seront moins importantes que d'autres. Nous nous sommes aperçus, dans nos propres parties, que le changement de carrière — lorsqu'il est interprété — peut devenir très amusant. Les personnages trouvent des motivations et des buts autres que ceux normalement associés à l'aventure. Ils doivent être prêts à remarquer le professeur ou l'employeur qui leur donnera un bon départ dans leur nouvelle carrière ; ils ne peuvent pas devenir un Apprenti Sorcier, par exemple, simplement parce que cela figure dans les débouchés et qu'ils ont 100 PE à dépenser. Le personnage doit découvrir un Sorcier qui est à la recherche d'un apprenti, puis convaincre ce PNJ qu'il est un candidat convenable (ou suffisamment riche) pour la place. Suivra une période d'étude et de pratique permettant d'assimiler les bases des compétences et d'apprendre un ou deux sorts. Ce n'est qu'à la fin de ce délai que le personnage pourra échanger ses PE contre des compétences et des promotions.



De même, devenir Mercenaire, Soldat, ou Chef-Cannonier n'est pas possible sans entrer dans l'armée. Se déclarer Chef-Cannonier ne vous accorde ni les compétences ni le plan de carrière associé. Il faut, au préalable, que l'on vous apprenne la technique puis la pratiquer un certain temps.

La recherche d'un maître peut entraîner les personnages dans des aventures secondaires intéressantes. Ce n'est pas la peine de se déclarer Patrouilleur Rural si les Patrouilleurs Ruraux ne veulent pas de vous, et se faire passer pour un représentant de la loi peut avoir de graves conséquences ! De plus, une fois déniché, l'éventuel employeur ou tuteur ne va pas forcément accepter une personne sous prétexte qu'elle souhaite suivre une nouvelle carrière. Il aura souvent ses propres raisons pour le faire — besoin d'un apprenti pour beaucoup de petits travaux, ou besoin de force vive pour un usage militaire.

Parfois, dans une campagne, il peut être bénéfique que certaines carrières ne soient pas accessibles aux aventuriers tant que certains points de l'intrigue ou de l'aventure ne sont pas atteints. Vous pouvez vouloir situer vos aventures dans plusieurs villes dans lesquelles les aventuriers sont des citoyens normaux qui passent leur temps à démasquer les cultes du Chaos infiltrés dans des postes-clé. Dans ce cas, il vous faut de petits groupes de personnages qui ont des contacts avec les organisations de la cité — guildes, associations commerciales, etc. Un Capitaine-Mercenaire menant une force de 20 vétérans endurcis n'est pas vraiment adapté. Par la suite, la campagne peut amener les personnages à défendre une baronnie contre des mutants déchaînés et des Hommes-bêtes ; des aventuriers ayant une expérience et un entraînement militaires seront certainement à leur place. Un Estudiant en Médecine ne pourrait, sans aucun doute, qu'y rencontrer une mort rapide, ou s'ennuyer très vite. En tant que MJ, vous pouvez diriger les personnages vers de telles aventures en leur signalant des affiches qui proclament : "On recrute — des officiers, des sous-officiers et des hommes de troupes — pour *l'Infanterie* du Baron Otto" ou en faisant contacter un PJ Capitaine-Mercenaire par un représentant du Baron. En bloquant l'accès à certaines carrières, il est possible d'introduire des développements dans la campagne elle-même.



Dans **L'Ennemi Intérieur,** nous avons fourni des informations sur les employeurs ou les professeurs potentiels pour les carrières, en fonction du stade atteint par la campagne. Ces PNJ complètement détaillés possèdent leur personnalité et ont des motifs consistants pour engager les PJ, ou pour leur fournir un enseignement. De cette façon, nous avons voulu créer une campagne où l'action et les personnages progressent en parallèle.

Évidemment, certains personnages voudront parfois suivre une carrière qui n'est pas accessible dans la campagne. Dans d'autres cas, le problème est plutôt aisé à résoudre. Par exemple, il est facile de devenir un Garde du Corps — il suffit d'avoir les dotations nécessaires et quelqu'un (même un autre PJ) à protéger. Ce changement est possible pour Werner Murmann dans la **Campagne Impériale** tout simplement parce qu'un des autres PJ est pourchassé par une ou des personnes inconnues dont les intentions sont définitivement agressives ! Il est aussi facile de devenir un Spadassin, pourvu que vous trouviez celui qui vous engagera, ou une cause à défendre pour laquelle des gens seront prêts à vous rétribuer. Dans les deux cas, aucune connaissance particulière n'est requise et il n'y a rien à apprendre — il suffit simplement d'être là et d'agir.

Pour devenir un Cocher, vous devez, soit être engagé par une compagnie de diligence, soit avoir les moyens de vous établir dans la profession en achetant un véhicule et des chevaux. Le faire sans avoir de diligence est évidemment grotesque.

Les personnages peuvent aussi chercher des employeurs dans le contexte de la campagne. Celui qui désire devenir Médecin doit contacter la Guilde des Médecins locale, ou un Médecin établi. Dans ce cas, il doit réussir un Test de Sociabilité pour avoir un contact amical avec la guilde ou le PNJ Médecin, puis réussir un Test d'Embauche pour être engagé ; il peut même avoir à effectuer d'abord une petite tâche. Avant d'accepter un Estudiant, le Médecin peut lui demander les composants d'une drogue particulière, ou l'envoyer dans des régions contaminées afin de contrôler sa volonté à soigner les autres. Un nombre infini d'aventures peut jaillir de tout cela. Le MJ peut aussi décider que le PJ ne devrait pas devenir Médecin à ce stade de la campagne et décréter que la guilde n'offre aucune possibilité — "Nous avons un nombre de praticiens et d'estudiants correspondant aux critères de la guilde, mais nous vous remercions de votre intérêt" ou "Je suis désolé, mais *j'ai* déjà trois apprentis — il ne m'est vraiment pas possible d'en prendre un de plus actuellement". Lorsque c'est possible, il est préférable de laisser les PJ suivre les carrières de leur choix, mais s'ils doivent pour cela produire un effort, ils n'en sont que plus récompensés.

Comme il a été précisé précédemment, poursuivre un cheminement de carrières peut créer toutes sortes d'aventures — un Sorcier désire qu'on lui localise certains livres ou composants de sort ; les personnages engagés dans l'armée sont envoyés en patrouille dans un village lointain, ou doivent remettre un message à un officier à des kilomètres de là. A ces occasions, les personnages pourraient bien avoir à se battre en territoire ennemi, ou découvrir qu'un des membres de leur groupe est un espion ou un assassin au service de l'opposition.

QUAND LES PROFESSEURS DEVIENNENT PNJ

En faisant de chaque employeur ou maître potentiel un PNJ complet, vous vous constituerez rapidement une réserve de personnages pittoresques et intéressants avec lesquels les PJ pourront interagir. Ces PNJ pourront fournir une assistance par la suite et permettront aussi d'introduire de nouvelles aventures. En gagnant

de l'expérience, les aventuriers auront de plus en plus d'amis et de contacts qu'ils pourront entraîner avec eux.

Mais ils pourraient aussi être piégés par de tels PNJ qui, sous prétexte de leur assurer un entraînement, leur feraient commettre des actes illégaux, pour rien du tout ! *"M-mais, votre Honneur! Comment pouvais-je savoir que c'était un Receleur ? Je le prenais pour un honnête marchand. Je le jure, j'ignorais totalement ce que contenait la boîte..."*

APPRENTISSAGE DE NOUVELLES COMPÉTENCES

Tout d'abord, il faut préciser que tout personnage entamant une carrière de base pour laquelle des compétences sont précédées de la phrase "XX % de chances de..." *peut* acheter normalement ces compétences, à moins qu'elles ne soient d'origine *innée.* Le pourcentage de chances ne s'applique alors qu'aux personnages dont c'est la première carrière.

Mais que se passe-t-il si un personnage change de carrière puis décide d'apprendre une ou plusieurs des compétences disponibles lors d'une carrière antérieure, mais qui n'ont pas été acquises alors ? Evidemment, si les compétences en question figurent encore dans la nouvelle carrière, elles peuvent être normalement acquises. Sinon, le personnage doit, pour les obtenir, entreprendre un entraînement spécifique supplémentaire. De même, un personnage peut vouloir une compétence qui ne fait partie ni de sa profession actuelle, ni de ses carrières passées. Les règles présentées ci-dessous indiquent comment faire.

Principe de base : s'il suit un entraînement, le personnage qui change de carrière acquiert alors une connaissance rudimentaire de *toutes* les compétences indiquées pour la carrière. Cela ne signifie pas qu'il les obtient toutes, mais plutôt qu'il sait ce qu'il faut faire pour les développer au fil du temps. C'est ce que reflètent l'acquisition et la dépense de Points d'Expérience. Lorsque le PJ a obtenu 100 PE, on estime qu'il a suffisamment d'expérience pour transformer la connaissance rudimentaire d'une compétence en connaissance complète et le joueur peut ajouter cette compétence sur sa feuille de personnage. D'autre part, les carrières ne demandant pas d'apprentissage initial sont censées être suffisamment connues de tous les habitants de L'Empire ; le personnage n'a qu'à s'entraîner tout seul pour développer les compétences qui leur sont associées.

ACQUISITION DE COMPÉTENCES DES ANCIENNES CARRIÈRES

Le personnage qui vient de changer de carrière n'est normalement plus en position de matérialiser les connaissances rudimentaires acquises précédemment ; il ne devrait donc plus pouvoir acquérir les compétences autrefois disponibles car il a abandonné les facilités qui lui auraient permis de le faire. Mais en consacrant quelques heures par semaine à leur pratique, il peut quand même les obtenir en dépensant 100 PE (normalement) et en réussissant un Test *d'Intelligence.* En cas d'échec, les 100 PE sont définitivement perdus et la compétence n'est pas apprise. Le personnage pourra toujours recommencer. La durée totale de cet entraînement varie d'une compétence à l'autre. Pour vous donner quelques repères minimum, nous avons divisé toutes les compétences en quatre catégories :

Innées
Acuité Auditive
Acuité Visuelle
Chance
Course à Pied
Force Accrue
Homme Fort
Immunisation contre les Maladies
Immunisation contre les Poisons
Linguistique
Réflexes Eclairs
Résistance Accrue
Sixième Sens
Vision Nocturne

Intellectuelles
Alphabétisation
Astronomie
Calcul Mental
Cartographie
Chimie *p*
Chiromancie *p*
Chirurgie *p*
Confection *p*
Connaissance des Démons *m*
Connaissance des Parchemins *m*
Connaissance des Plantes *p*
Connaissance des Runes *m*
Conscience de la Magie *m*
Construction Navale *p*
Cryptographie
Cuisine *p*
Détournement de Fonds *p*
Divination *p*
Dressage *p*
Evaluation
Fabrication de Drogues *p*
Fabrication de Parchemins *m/p*
Fabrication de Potions *m/p*
Fabrication des Objets Magiques *m/p*
Fermentation *p*
Héraldique
Histoire
Hypnotisme *i/p*
Id. des Mort-vivants
Id. des Objets Magiques *m*
Id. des Plantes
Incantations *m*
Joaillerie *p*
Langage Secret *p*
Langue Étrangère *p*
Langue Hermétique
Législations
Maîtrise des Runes *m*
Méditation *m*
Métallurgie *p*
Musique *p*
Numismatique
Pathologie *p*
Pictographie
Potamologie
Préparation de Poisons *p*
Radiesthésie *p*
Sens de la Magie *m*
Technologie *p*
Théologie
Traumatologie *p*

Personnelles
Baratin *p*
Bouffonneries *i/p*
Chant *i/p*
Charisme *p*
Comédie *i/p*
Commerce *p*
Corruption *p*
Déguisement *i/p*
Eloquence *p*
Emprise sur les Animaux *p*
Etiquette *i/p*
Humour *p*
Jeu *p*
Mendicité *p*
Narration *p*
Pitreries *i/p*
Sens de la Répartie *p*
Séduction *p*

Pratiques
Acrobatie *i*
Acrobatie Equestre *i*
Adresse au Tir
Ambidextrie
Armes de Spécialisation
Art
Bagarre
Camouflage Rural et Urbain
Canotage
Chasse
Conduite d'Attelage
Contorsionnisme *i*
Coups Assommants
Coups Précis
Coups Puissants
Cracheur de Feu
Crochetage des Serrures
Danse
Déplacement Silencieux Rural et Urbain
Désarmement
Equitation
Escalade
Escamotage
Esquive
Evasion
Exploitation Minière *i*
Filature
Fuite
Imitation
Jonglerie
Lecture sur les Lèvres
Lutte *i*
Manœuvres Nautiques *i*
Natation *i*
Orientation
Pantomime
Pêche
Piégeage
Pistage
Reconnaissance des Pièges
Résistance à l'Alcool
Torture *i*
Travail de la Pierre *i*
Travail du Bois *i*
Travail du Métal *i*
Ventriloquie *i*
Violence Forcenée
Vol à la Tire



EXPLICATION DES CATÉGORIES

Innées : Ce sont, en gros, les compétences que vous avez depuis la naissance ou que vous ne pouvez acquérir qu'après avoir longuement pratiqué une carrière particulière. Il n'y a pas d'autres façons de les acquérir — quel que soit son entraînement ou ses études, quelqu'un n'apprendra jamais à voir dans le noir, par exemple.

Intellectuelles : Pour ces compétences, la théorie et l'érudition sont importantes. De façon générale, il n'est pas possible de les apprendre par soi-même. Il faut aussi souvent une bonne mise en pratique — c'est très bien de connaître les théories concernant l'entraînement des animaux, mais vous ne pouvez pas vous estimer compétent tant que vous n'avez pas fait travailler quelques bêtes. Ces compétences sont suivies d'un "p". D'autres ne peuvent être apprises qu'en suivant une carrière magique — elles ne seront jamais enseignées à quelqu'un qui n'a pas achevé au moins une des carrières suivantes : Ovates, Initié, Apprenti Sorcier, Apprenti Alchimiste (elles sont suivies d'un *"m"*).

Personnelles : Dans ces compétences, ce n'est pas ce que vous faites qui importe, mais comment vous le faites. On peut généralement les apprendre seul (celles qui demandent un instructeur sont suivies d'un **"i"**?mais il faut toujours une période de pratique (suivies d'un *"p"*).

Pratiques : Ce sont les compétences pour lesquelles ce n'est pas tellement la théorie qui compte, mais plutôt la pratique. Elles peuvent être acquises grâce à un travail acharné, à l'autodiscipline et à la motivation. Lorsqu'elles sont suivies d'un *"i"*, elles ne peuvent être apprises sans l'aide d'un instructeur expert en la matière.

DURÉE DE L'ENTRAÎNEMENT

Le temps consacré à la pratiquelétude dépend de la catégorie de la compétence :

Les compétences pratiques demandent 2 heures d'entraînement quotidien pendant 3D6 semaines, avant que le personnage puisse tenter son Test d'Int. De plus, si un professeur est nécessaire, il doit superviser le personnage pendant au moins la moitié du temps.

Les compétences intellectuelles demandent 2 heures d'étude quotidienne plus 2 heures par semaine avec un professeur, pendant 6+2D6 semaines, avant de pouvoir tenter le Test d'Int. Lorsque l'apprentissage s'accompagne de travaux pratiques, l'étudiant doit y consacrer 2 heures supplémentaires par semaine.

Les compétences personnelles sont beaucoup plus difficiles à quantifier en ce qui concerne le temps consacré à la pratique/étude. Certaines personnes peuvent assimiler une compétence particulière en peu de temps, d'autres vont batailler en vain pendant une éternité. Le principe général est que le personnage qui veut acquérir une de ces compétences doit s'exercer 2 heures par jour pendant une période égale à 100 moins son score en Sociabilité. À la fin de ce délai, il effectue son Test d'Int pour savoir s'il a réussi. Si la compétence exige un professeur, le personnage doit être supervisé pendant au moins 2 heures par semaine.

COÛT DE L'INSTRUCTION

Le coût variera évidemment en fonction du PNJ (et peut aussi être modifié par des facteurs tels que votre volonté de voir un personnage précis acquérir une compétence particulière, ou non). Comme base, vous pourriez estimer que des professeurs de compétences pratiques ou personnelles font payer 1D6 CO de l'heure, alors que les instructeurs de compétences intellectuelles demandent 1D10+1 CO de l'heure.

ENTRAÎNEMENT ACCÉLÉRÉ

Un personnage peut préférer suivre des cours accélérés plutôt que de consacrer tout son temps libre à l'apprentissage d'une compétence. C'est parfaitement acceptable à condition que :

1) le personnage ne tente pas de travailler plus de 10 heures par jour ;
2) l'instructeur concerné (s'il y en a un) soit d'accord ;
3) le nombre d'heures qui y est affecté soit égal au total demandé.

UN PROFESSEUR TYPE

Le PNJ détaillé ci-dessous peut intervenir dans toute campagne Warhammer. Conçu pour s'insérer dans la partie altdorfienne de **Mort Sur le Reik,** Heinz von Naprump peut être aisément déplacé, en changeant quelques détails évidents. Il montre comment des PNJ intéressants peuvent fournir aux PJ des compétences, des changements de carrière tout en étant aussi une source d'informations et de contacts PNJ.

Heinz Von **Naprump**

Humain, Érudit (Ex-Estudiant/Gentilhomme)

Cadet d'une riche famille d'Altdorf, une des nombreuses familles nobles qui se sont rassemblées à Altdorf pour être plus près de l'Empereur, Heinz a montré très jeune un vif intérêt pour l'histoire et la géographie de L'Empire. Ses parents l'inscrivirent donc à l'Université d'Altdorf où il réussit dans la carrière de Lettré.

Heinz est un individu studieux et tranquille. Il est mielleux, mais affublé d'un zézaiement exaspérant ; c'est fréquent chez nombre de Gentilshommes. Ses vêtements bruns, coûteux mais fonctionnels, dissimulent une silhouette bouffie et un peu trop enrobée. Mais son allure est gâchée par les traces de nourriture séchée qui garnissent le devant de son gilet et son foulard. Ses lunettes épaisses, à la limite de l'opacité, lui donnent un air un peu idiot, mais sous cet extérieur anodin se cache un esprit pénétrant.

Il se soucie toujours de l'heure, comme s'il avait constamment peur de manquer un rendez-vous important. Il paraît nerveux, surtout en présence d'inconnus, mais il devient rapidement cordial envers quiconque montre des bagages ou des prétentions de lettré.

Bien que très intéressé par L'Empire, Heinz ne l'a pas beaucoup visité. Il préfère de beaucoup se plonger dans les expériences que d'autres personnes ont portées par écrit, à l'acquisition de données de première main. Malgré cela, c'est un grand érudit et il connaît très bien l'histoire et la géographie de L'Empire.

Universitaire pendant toute sa vie d'adulte, Heinz vit dans des chambres encombrées de cartes et de tout un fatras à l'intérieur même de l'université, où sa gouvernante s'occupe de lui. Heinz enseigne l'histoire et la géographie. En tant que Lettré établi, il lui est possible de transmettre l'essentiel du travail ennuyeux à des subordonnés et lui-même se préoccupe d'exécuter des cartes précises des cours d'eau de L'Empire. Actuellement, il compile des données sur le Reik entre Altdorf et Nuln.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	36	32	3	3	6	58	1	34	30	68	36	50	29

Âge
42 ans

Compétences
Alphabétisation, Astronomie, Cartographie, Charisme, Équitation, Etiquette, Héraldique, Histoire, Langage Secret — Classique, Langue Etrangère — Dialecte Bretonnien, Langue Hermétique — Magikane, Numismatique.

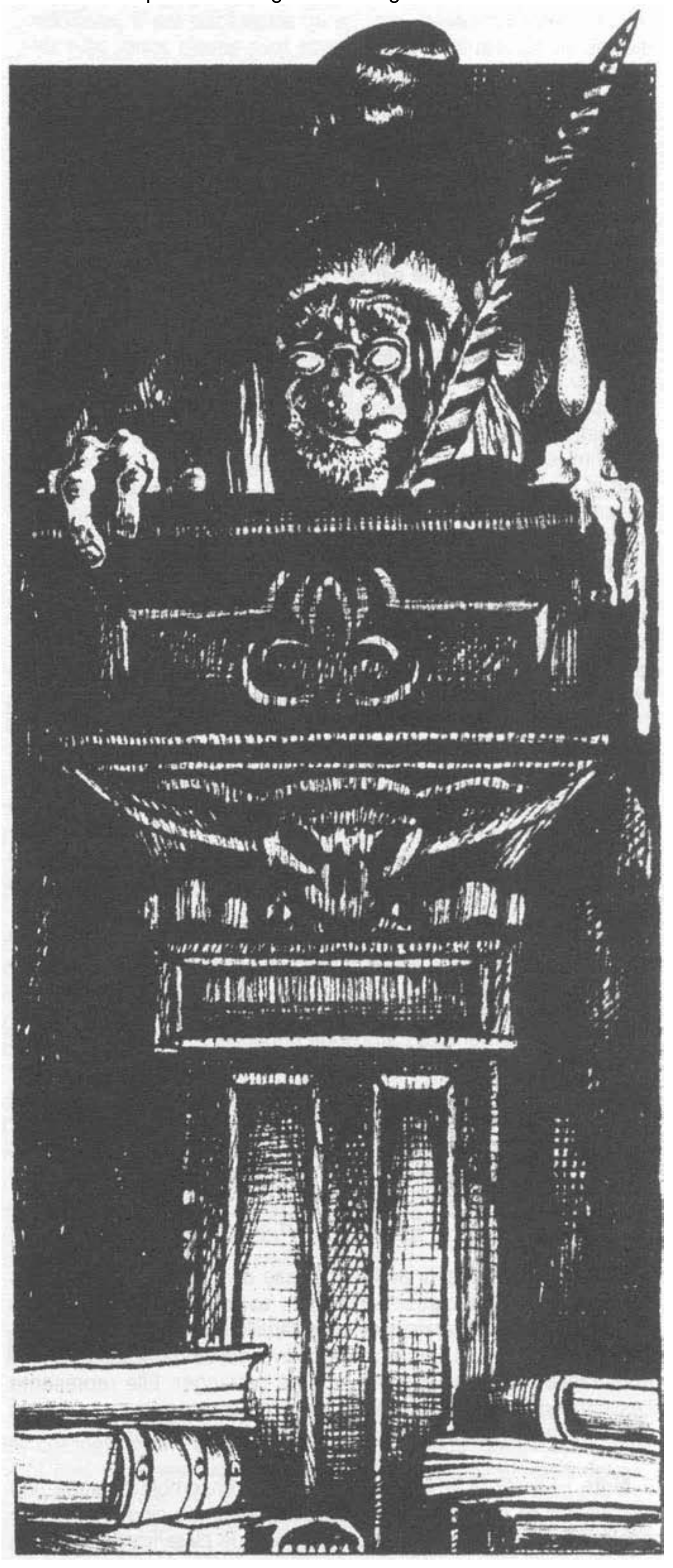
Possessions
Dague, matériel d'écriture, tricorne, perruque blanche poudrée, lorgnons à verres épais, costume brun couvert de taches de nourriture.

Heinz peut faire la connaissance des aventuriers de maintes façons. Par exemple, les rencontrer dans une auberge au bord de l'eau ou alors qu'il flâne sur les quais. S'il voit les aventuriers, il peut tenter d'engager la conversation sur le Fleuve Reik, une des grandes passions de son existence. Ou alors ce sont les PJ qui le sortent des griffes de bandits, lors d'une soirée sombre et brumeuse. Autre solution, les aventuriers en entendent parler par un aubergiste : "Et *ce vieux bonhomme bien élevé, il vient souvent ici et pose toujours des questions sur le fleuve, il écrit beaucoup de ce qu'on lui dit,* à *ça oui, et il paie toujours les informations."* Les aventuriers peuvent, soit partir à sa recherche, soit attendre sa venue. On peut aussi l'introduire par le biais d'une annonce demandant des *"Mariniers honnêtes pour faire la carte du Reik, bonne rémunération pour un travail scientifique important."*

Quelle que soit la façon dont la rencontre se fait, Heinz est à la recherche d'une équipe qui relèverait le tracé du Reik pour son compte. Il est prêt à payer 25 CO pour des cartes précises et il enseignera gratuitement la *Cartographie* à tout personnage. Pour apprendre cette compétence avec lui, il faut réussir un Test d'Int.

De plus, Heinz est une source d'informations très utile sur la géographie et l'histoire de L'Empire. Après le retour des aventuriers avec les cartes, il agira comme protecteur avec tous ceux qui souhaitent devenir estudiants ou érudits à l'université ; il peut aussi fournir des lettres d'introduction auprès des autres académies et universités de L'Empire.

De plus, il est prêt à accorder un enseignement privé en *Numismatique* et en *Histoire.* Il refusera cependant de donner des cours *d'Alphabétisation,* considérant cela indigne de lui. Sa famille et ses relations universitaires seront certainement utiles, car il pourra intervenir si les aventuriers ont des difficultés avec les autorités. Le succès de ses intercessions dépend de la gravité de leur crime, mais il devrait pouvoir arranger les transgressions mineures.



Chapitre 2

NOBLESSE ET ROYAUTÉ



L'Empire ne manque pas de noblesse. Cela ne veut pas dire qu'il constitue une belle et honorable société d'âmes élevées. Cela signifie qu'il est généreusement pourvu en individus qui, par la naissance, l'entregent, le mérite ou le culot, ont réussi à atteindre un statut "aristocratique".

L'Empire est gouverné par sa noblesse. L'Empereur appartient à un groupe de Gentilshommes très fermé, celui des Electeurs, les seigneurs souverains de chacune des grandes provinces de L'Empire. Ces derniers élisent à vie l'un des leurs à la tête de L'Empire (à vie... où jusqu'à ce qu'il se rende vraiment insupportable). Si l'on excepte les Elecfeurs religieux qui tirent leur autorité de leur temple. chaque Electeur laïque est le chef d'une dynastie, le membre le plus prestigieux d'une puissante famille aristocratique. Tout le pouvoir qu'il détient est sien, par droit de naissance, et se transmet de génération en génération. La plupart des familles Électorales actuellement au pouvoir existent depuis des siècles.

Le privilège d'être Electeur — normalement associé au titre de Grand-Duc, Grand-Comte, Grand-Prince ou Graf — est très ancien et implique naturellement de somptueuses propriétés et l'allégeance de vastes provinces. L'origine de ces titres se perd dans l'antiquité ; on peut simplement se rappeler qu'ils n'obéissent à aucune règle hiérarchique claire et que seuls les Electeurs sont appelés "Grand".

Bien sûr, un seul membre de la famille bénéficie du titre. Les autres vont constituer un troisième échelon aristocratique (en considérant l'Empereur au premier et les autres Electeurs au second). Ces étoiles de troisième grandeur des Dynasties Impériales, écartées par de mesquines règles de succession, auraient pu être Electeurs (et peuvent encore le devenir !). Au lieu de cela, ils forment une "haute administration" noble.

Il est traditionnel (et bien souvent judicieux) pour un Électeur de nommer des, membres de sa famille aux postes disponibles dans sa Province Electorale. Ceux-ci pourront y diriger de petites régions, occuper d'importantes fonctions dans les divers ordres de chevalerie (cf. le supplément *La Campagne Impériale* p. *20,* édité par Jeux Descartes), remplir une fonction gouvernementale comme Commandeur des Patrouilleurs Ruraux ou Chevalier-Paladin de La Chambre, posséder des fiefs importants, à titre personnel ou simplement traîner leurs chausses à la Cour Electorale ou Impériale.

Quoi qu'il en soit, ces aristocrates occupent les plus hautes marches de la noblesse. Ils reçoivent des titres importants, Duc, Comte ou Baron, et ont la préséance sur tous à l'exception des Electeurs.

Sous eux se trouve la petite noblesse des chevaliers, seigneurs et dames de l'aristocratie "terrienne", essentiellement constituée par les grands propriétaires et leurs familles. Elle détient des châteaux et des terres, les postes gouvernementaux de moindre importance loin de la capitale, voire à l'étranger. Elle représente l'essentiel des effectifs de la noblesse et les personnages joueurs Gentilshommes appartiendront certainement à ce groupe.

Note : Les titres Impériaux forment un ensemble quelque peu inextricable et une comparaison précise avec les cinq "rangs" de noblesse présentés plus loin peut plonger le classificateur dans la plus grande confusion. La carrière de Gentilhomme progresse suivant cinq niveaux successifs, associés chacun à une liste de titres probables. Mais, en fait, un même titre peut correspondre à des rangs bien différents et un simple Comte peut disposer d'une abondance de terres et de fortune alors qu'un Duc doit parfois se contenter de cacher sa misère dans le manoir fortifié qui constitue tout son bien. On peut considérer cependant que les titres Impériaux s'élèvent comme suit : Chevalier, Seigneur ou Dame ; Baron ou Margrave ; Comte ; Duc ; Electeur (et donc Grand-Baron, Grand-Duc, etc.).

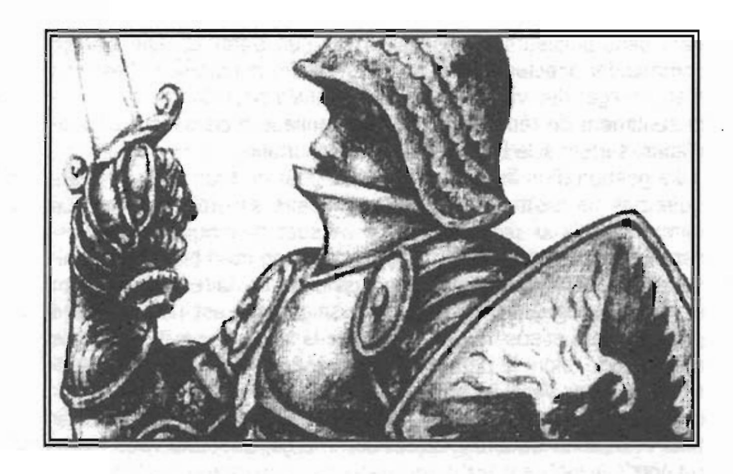
LA CARRIÈRE DE BASE GENTILHOMME

Le joueur qui tire la carrière de base Gentilhomme ne bénéficie pas, en fait, d'un avantage majeur sur ses compagnons. L'argent supplémentaire trouvera son utilité ; le cheval et l'armure lui rendront la vie moins fatigante et hasardeuse et ses compétences lui permettront sans doute de choisir la bonne fourchette dans un dîner. Cela ne signifie pas pour autant que le personnage est riche ou qu'il possède des terres et un château. Il s'agit en fait du cadet, ou de la cadette, d'un Graf ou d'un Chevalier modérément riche. Même s'il a perdu tout espoir de jamais hériter du pactole, il n'est pas décidé cependant à salir ses mains à quelque chose d'aussi honteux que le travail.

Naturellement, c'est l'aventure qui l'attend. Et, si ce n'est son exigence de tous les instants d'être appelé "Mon Seigneur" ou "Votre Grâce", le personnage peut vivre comme un de la bande et lutter contre les forces du Chaos en essayant de gagner une honnête pièce ou deux. La différence essentielle tient dans les facilités qu'il obtient dans ses relations avec les gens du commun qui interviennent en marge d'une campagne : paysans, marchands, aubergistes et autres. La plupart le salueront respectueusement, lui avanceront une chaise, proposeront quelques menus services gratuits et pourvoiront à ses demandes avant celles des autres membres du groupe. Bien sûr, le MJ devra de temps à autre se servir d'un PNJ un peu moins humble qui considérera le PJ comme un "foutu snob".

Généralement, l'attitude de la population envers l'aristocratie Impériale est servile en public et méprisante en privé. Les intermariages de certaines familles, l'incompétence de nombre de ses membres et l'indifférence hautaine de cette classe lui valent bien des inimitiés. Mais son pouvoir, basé sur un droit presque exclusif à la propriété des terres, est considérable et la plupart des non-nobles, qu'ils soient riches marchands ou paysans sans terre, n'iraient pas défier quelqu'un qui peut les faire couper en deux sans raison.

Pourtant, le PJ Gentilhomme devrait tout d'abord n'avoir ni grand pouvoir ni réelle influence. Il pourrait recevoir un titre mineur comme Chevalier, ou peut-être Landgrave, qui ne s'accompagnerait d'aucun devoir particulier d'allégeance si ce n'est à un suzerain immédiat à peine plus prestigieux que lui. Après avoir piétiné dans les horreurs provoquées par les fidèles du Chaos pendant quelques



années, le PJ aspirera éventuellement à un vrai titre, une récompense appropriée, quelque chose que les gens respectent. Des suggestions et règles simples concernant l'anoblissement des Personnages Joueurs et des PNJ sont présentés par la suite.

ENTRER DANS LA NOBLESSE

Chacun des niveaux de la carrière Gentilhomme (décrits ci-après) comprend les caractéristiques habituelles : Filières, Débouchés, Dotations et Compétences. Les joueurs ne peuvent cependant pas "choisir" le statut noble (à moins que leur première Carrière de Base ne soit Gentilhomme — voir **WJRF** p. 31) : chaque niveau est une carrière spécialisée avec ses propres règles d'accès. Avant tout, les personnages doivent trouver un protecteur puisque la loi impériale réserve aux Électeurs le droit de créer de nouveaux titres ou de redistribuer les anciens.

Ce protecteur sera mis en scène comme peut l'être, pour d'autres carrières, un chef de Guilde ou un commandant militaire. Les personnages joueurs concernés seront portés à l'attention d'un Électeur par quelques hauts faits ; ils lui seront alors présentés à l'occasion et commenceront à lui rendre quelques services. Le temps venu, l'Électeur finira par les considérer comme dignes de sa confiance et d'une haute récompense et mentionnera la possibilité d'un titre quelconque en échange d'un petit service à rendre...

Pour le jeu, les règles d'accession à la carrière de Gentilhomme peuvent se résumer comme suit :

1 : Le personnage concerné doit avoir *complètement achevé* une ou plusieurs des Filières autorisées. Pour cela il doit avoir profité de *toutes* les promotions possibles, avoir appris *toutes* les compétences et disposer de *toutes* les dotations.

2 : Les personnages Gentilshommes ne peuvent recevoir leur titre que d'un PNJ Protecteur-Électeur qui leur aura mené la vie dure par une série de demandes déraisonnables dans leurs carrières précédentes. Dans certaines circonstances très exceptionnelles, on peut brûler les étapes par un haut fait extraordinaire accompli en présence de l'Électeur ou de ses représentants : remporter seul une importante bataille ou sauver la fille du Grand-Duc quand tous les autres ont échoué, etc.

3 : Il y a bien sûr un moyen très simple d'aider l'Électeur à prendre la bonne décision. Rien de tel pour aplanir la route vers un titre qu'un peu d'argent. Si un personnage peut se permettre d'acheter toutes les Dotations correspondant à un titre et de verser à l'Électeur une somme équivalant à 25 % du total, il peut alors se passer d'aller risquer sa vie et sa santé contre les hordes de Khorne... Même dans le cas où le personnage espère bien hériter des Dotations qui vont avec le titre, ce "bonus" de 25 % devra être payé.

L'Électeur accordera au PJ le titre le moins élevé possible : le rang de "Chevalier" qui n'implique guère de récompenses mais plusieurs obligations. Certaines Carrières Avancées du livre de règles permettent d'accéder aux plus hauts rangs de la noblesse comme la description de chaque rang le précise. Normalement, l'Électeur qui souhaite récompenser un personnage déjà titré lui accordera un titre correspondant au rang immédiatement supérieur. Mais si le MJ juge que le temps n'est pas approprié à un avancement de carrière, il doit se souvenir qu'un individu peut détenir deux duchés ou tout autre combinaison.

4 : Pour que le personnage puisse accéder au second rang de la noblesse, il est nécessaire qu'un titre devienne disponible, car tous les rangs élevés sont associés à des terres. Ce ne devrait pas être un problème insurmontable, puisque l'Électeur peut toujours se départir d'une partie de ses propres domaines s'il tient vraiment à récompenser le PJ. Mais ce simple fait deviendra l'obstacle le plus important à la promotion des personnages au troisième rang ou plus. Par exemple, quand un titre ducal se libère, l'Électeur le réassigne au plus méritant... probablement lui-même. C'est seulement si un PJ devient tellement puissant qu'il ne peut vraiment plus être ignoré, que le titre peut lui échoir.

5 : Chacun des rangs de la noblesse est soumis à un coût d'entrée de 300 PE. Une fois ceux-ci dépensés, le personnage doit faire un tirage de *Sociabilité*. En cas de réussite, il peut entrer dans sa nouvelle carrière immédiatement. S'il échoue, son anoblissement est reporté de 1D6 mois (son protecteur conserve son petit cadeau) jusqu'à ce qu'il ait droit à un autre tirage au prix de 300 autres PE. Des reports successifs peuvent parfaitement totaliser plusieurs années d'attente.

RÈGLES SPÉCIALES

Dotations

Dès qu'un personnage porte un titre de noblesse, tous les avantages et devoirs décrits plus loin s'appliquent. La carrière de Gentilhomme fonctionne comme n'importe quelle autre et permet donc de suivre un Plan de Carrière, d'apprendre de nouvelles compétences, etc. Elle est cependant soumise à une règle spéciale.

Les Dotations d'un Gentilhomme constituent la marque la plus évidente de son statut et il ne peut donc pas se permettre de les perdre. Ces dotations auront été acquises de deux façons : soit offertes en même temps que le titre en récompense de quelque grand service, soit payées par le personnage lors du processus d'achat du titre.

Si, à un moment donné, le personnage n'est plus en possession de toutes les dotations associées à son rang ou ne peut plus payer l'entretien annuel du personnel, des bâtiments ou autres, il va devenir une source d'embarras pour la noblesse. À la fin de chaque année de jeu, il devra faire un jet de *Sociabilité*. En cas de réussite, les choses continueront ainsi pour un an. S'il échoue, le personnage perdra son titre ainsi que de toutes les dotations restantes et devra commencer une nouvelle carrière.

Progression

La seconde règle spécifique à cette carrière impose que toutes les compétences d'un rang particulier (et des rangs inférieurs) doivent être acquises avant toute augmentation de caractéristiques. Les règles concernant les temps d'apprentissages données au Chapitre 4 s'appliquent à ces compétences mais en triplant les tarifs des professeurs. Allez, vous pouvez vous le permettre...

Avantages et devoirs

Le MJ devra décider jusqu'à quel point un personnage de Gentilhomme pèse sur le déroulement du jeu. Plus vous voulez lier vos joueurs intimement au monde de votre campagne, plus vous devez prêter attention à ce qui suit.

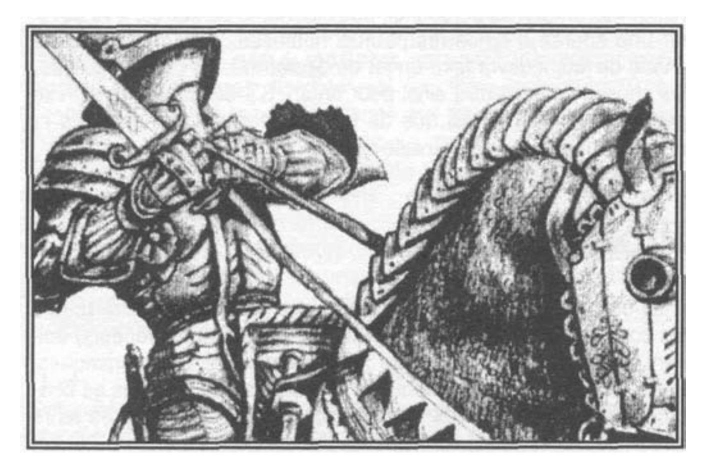
La noblesse profite de différents avantages qu'il n'est pas possible de quantifier par des règles. Celui qui en est issu bénéficie d'un statut social reconnu et la plupart des gens ordinaires lui montreront un respect approprié, tout au moins en sa présence. Le fait est pris en compte par une augmentation potentielle très généreuse des caractéristiques Commandement et Sociabilité mais, de manière générale, les seuls PNJ qui manqueront de se comporter avec déférence seront les bouseux les plus ignorants des bonnes manières et quelques authentiques insolents.

Cette prééminence sociale s'applique aussi à d'autres domaines. Le Gentilhomme n'a pas à s'occuper des tâches domestiques : "Prends bien soin de mes chevaux, mon garçon ; tiens, voilà un peu de cuivre pour ta peine"–ni à perdre son temps en allées et venues fastidieuses dans L'Empire à la recherche d'équipement ou de nouvelles. N'importe quel armurier vaguement digne de ce nom devrait venir de son propre chef, mètre en main. pour proposer la dernière mode en armure gothique. De même, le renseignement nécessaire à toute campagne — ou cela se passe-t-il ? (au moins au niveau de la région) — devrait lui arriver directement. Après tout, la noblesse est responsable de la sécurité de la communauté. Le MJ peut alors s'amuser à proposer plus d'aventures que le Gentilhomme ne peut en entreprendre : "Un Guerrier du Chaos dans votre village ? OK, je m'en occuperai après le chevalier brigand du gué, dès que j'aurai sauvé la fille du marchand".

Et, bien sûr, la loi donne certains privilèges au Gentilhomme. Il ne peut pas être arrêté par le premier milicien venu, mais seulement sur mandat d'un magistrat impérial ou sur l'ordre direct de son suzerain ou d'un Electeur. Il ne peut être jugé que par ses pairs dans une Cour Electorale et ne peut être poursuivi au civil. En somme, il peut traiter les inférieurs selon son bon plaisir — et en toute impunité — tant qu'il n'abuse pas de la patience de ses égaux. Et la patience de la noblesse impériale couvre généralement bien des choses. Cela n'a pas empêché certains Gentilshommes autoritaires de se retrouver à faire la planche sur le ventre dans la rivière — la loi ne donne pas une protection absolue...

Le MJ peut aussi allouer un certain revenu associé à ce statut : produit des terres, des fonctions et autres "bénéfices" ("Un don pour votre maison de charité, mon seigneur ; oh, vous ai-je parlé de ce problème que me créent mes voisins ?"). La somme doit être fixée suivant les besoins de l'individu concerné, tout en restant inférieure aux gains moyens du PJ quand il est en aventure.

Les devoirs d'un Gentilhomme n'interviennent qu'au bon vouloir du MJ, mais le personnage devrait au moins ,rendre quelques visites à son suzerain. Il s'agit normalement de l'Electeur de la province dans laquelle le PJ détient des terres (et il peut posséder des fiefs dans plusieurs provinces), quoiqu'un Baron ou Duc puisse commander directement un féal de moindre importance. Il est bon d'encourager des visites à la cour Impériale pour donner au joueur le sentiment de réussite de son personnage mais sans qu'il y ait d'abus, surtout si le PJ s'y montre insupportable.



La gestion d'un fief ne sera pas du goût de tous mais ne manquez pas de mettre en scène le PJ dans son rôle de juge. Le contrôle de la loi représente une mesure historique de la puissance seigneuriale (pardon pour ce petit cours d'histoire médiévale). Si les condamnés ont la possibilité de faire appel devant une puissance supérieure, alors le seigneur n'est pas un grand pouvoir. Mais si son "Qu'on lui coupe la tête" ne peut être remis en question, alors le personnage représente vraiment une autorité. Au Moyen Age, la plupart des conflits féodaux et post-féodaux concernant les "droits" de chacun portaient sur le pouvoir final et définitif de dire : "C'est comme ça, que cela vous plaise ou non".

Aussi, ne laissez pas passer les occasions de faire présider un procès par le PJ. En plus du potentiel "jeu de rôle" évident, les conséquences d'un verdict peuvent fournir bien des prétextes d'aventures et un tribunal constitue un excellent décor pour le final d'une campagne.

Nous ne sommes pas vraiment au Moyen Âge et le vieux principe de "l'impôt du sang" ne s'applique pas. Toutefois, les personnages qui, dans les périodes de troubles, préfèrent se protéger eux-mêmes ne vont pas se faire d'amis. Cela coûte moins cher et permet de mettre son patrimoine à l'abri, mais ce n'est pas ainsi que les promotions se gagnent.

Débouchés

Sauf pour le rang de Chevalier, les carrières de la noblesse ne comportent pas de Débouchés. Gentilhomme un jour, Gentilhomme toujours. Vous ne voulez pas vous salir les mains au travail, n'est-ce pas ?

L'aventure, la guerre ou la magie sont relativement convenables, mais la plupart des Gentilshommes préfèrent rester chez eux ou s'occuper de leur avancement sur l'échelle du pouvoir. La carrière Gentilhomme vise à créer un but en soi pour vos PJ, un endroit à eux, un sentiment de réussite...

NOUVELLES COMPÉTENCES

Ces nouvelles compétences seront introduites sans difficulté dans votre campagne. Vous pouvez vous dispenser de les mettre à disposition des personnages progressant dans la carrière Gentilhomme et elles ne sont pas accessibles dans le cadre d'une carrière de Base.

Intrigues de cour

Un personnage doté de cette compétence saura, sur un test réussi d'intelligence, qui est de quel bord, quelles rumeurs courent sur les intrigues de cour et quels sont les contacts nécessaires à la poursuite des siennes propres. Si sa marge de réussite est supérieure ou égale à 20 %, il apprend aussi quelque secret concernant les plans d'une faction qui pourra se révéler très utile.

Bien sûr, le personnage ne peut utiliser cette compétence qu'à un niveau en rapport avec son rang. Un Gentilhomme de rang 3 s'intéressera, aux personnes et événements de la Cour Electorale alors qu'un Electeur se servira de cette compétence au plus haut niveau.

Science dynastique

On considère qu'un personnage doté de cette compétence connaîtra en détail, sur un jet d'Intelligence réussi, la saga familiale d'un autre Gentilhomme. Cela comprend normalement la ou les factions appuyées par la famille, les ancêtres célèbres, le statut actuel, etc. Un modificateur de +10 % s'applique aux PNJ de rang 4 et plus. Un jet très largement réussi (marge de 30 % et plus) permet aussi d'accéder à quelque secret de famille. En cas d'échec, les antécédents du PNJ restent mystérieux. Si la marge d'échec égale ou dépasse les 20 %, il y a erreur sur la personne qui est prise pour une autre.

Prenons l'exemple du Baron Wilhelm von Michelin, un PJ Gentilhomme (rang 3) qui vit à la Cour Électorale de Nuln et cherche à se rendre utile dans le but d'obtenir un important commandement militaire. Le Duc Feuerberg, autre postulant, n'est pas décidé à lui laisser le champ libre. Wilhelm, qui préfère qu'on ne le voit pas poser un tas de questions, fouille ses souvenirs à la recherche de renseignements sur la famille Feuerberg. Le joueur obtient un 21 avec une *Intelligence* de 49 %. Comme Feuerberg est un Gentilhomme de rang 4, le bonus de 10 % s'applique et permet à Michelin de connaître un élément méconnu de l'histoire du clan Feuerberg : le MJ décide qu'il a entendu parler d'une vendetta entre les Feuerberg et les Halfelings du Moot. Le Duc compte peut-être utiliser les troupes correspondant à ce commandement pour assouvir cette vieille rancune ou peut-être Michelin parvient-il à le faire croire à la cour...



Influence

Un personnage doté de cette compétence peut ajouter 10 % à sa caractéristique *Sociabilité* quand il l'utilise à la Cour. Cela tient compte des bons contacts du personnage et de l'opinion favorable des gens en place.

Intimidation

Une compétence dont aucun Gentilhomme ne peut se passer. Elle permet au PJ de rappeler immédiatement les personnes du commun à leur devoir d'obéissance par le biais d'un jet de *Sociabilité.* En cas de réussite, les paysans obéiront à tout ordre qui ne met pas en danger leur vie ou leur propriété. Avec une marge de réussite égale ou supérieure à 30 %, ces idiots seront même prêts à suivre le Gentilhomme dans toutes sortes de situations périlleuses. Par contre, en cas d'échec, des protestations se feront entendre dans les rangs et les tomates pourraient bien se mettre à voler...

Intendance

Cette compétence permet à un personnage en charge d'une propriété de la gérer sans la mener à la ruine. Elle comprend certaines connaissances générales en agriculture et donne les moyens de déterminer, plus particulièrement, quand les divers travaux doivent être faits. Elle couvre aussi les relations avec les paysans attachés à la propriété. Aux saisons critiques de l'année, l'ensemencement et la récolte étant les plus importantes, le personnage fait un jet de *Risque,* avec un bonus de +20 % s'il possède la compétence *Intendance* (ne pas tenir compte de la règle sur les dommages en cas d'échec, présentée dans **WJRF** p. 71).

En cas de réussite, le personnage fait gagner à la propriété une somme d'argent appropriée (à déterminer par le MJ). Un échec réduit la somme de moitié et si la marge d'échec est de 30 % ou plus, il n'y a pas de dividende et le fief est menacé par la famine.



CARRIÈRES AVANCÉES

Les profils de carrières qui suivent correspondent aux différents rangs de la carrière Gentilhomme. Le rang de Chevalier est exactement identique à celui de la carrière de base Gentilhomme (voir **WJRF** p. 32) sauf que cette dernière peut être choisie comme nouvelle carrière par un personnage qui satisfait aux conditions énumérées plus haut. Pour obtenir un rang dans la noblesse, la Filière du personnage doit avoir été complètement achevée : le Plan de Carrière mené à son terme, toutes les compétences et Dotations obtenues.

Gentilhomme

Rang 1 (Chevalier, Seigneur, Dame)

M	CC	CT	**F**	E	B	**I**	**A**	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
—	+10	+10	—	—	—	+2	—	+10	+20	—	+10	—	+10

Filière

De naissance (Carrière de Base Gentilhomme), Collecteur d'Impôts, Commerçant, Ecuyer, Engingneur, Guide-convoyeur, Patrouilleur Rural, Scribe, Soldat.

Compétences

Alphabétisation, Armes de Spécialisation — Escrime, Baratin, Chance, Charisme, Éloquence, Equitation, Etiquette, Héraldique, Jeu, Musique, Résistance à l'alcool, Sens de la répartie.

Dotations

Cheval, vêtements coûteux (valant au moins 250 CO), bijoux (valant au moins 10D6 CO), 1D4 suivants — les autres PJ suffiront !

Débouchés

Chevalier errant, Duelliste, Estudiant, Guide-racoleur, Joueur professionnel.

Gentilhomme

Rang 2 (Baron, Margrave)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
—	+20	+10	—	—	+3	+10	+1	+10	+30	+10	+10	+10	+20

Filière
Avoué, Champion de justice.

Compétences
Armes de Spécialisation — Lance de Cavalerie et Armes de Parade, Chant, Chasse, Désarmement, Esquive, Intendance, Narration.

Dotations
3 chevaux, vêtements coûteux et bijoux (valant au moins 1 000 CO), demeure fortifiée (coûtant au moins 25 000 CO à la construction et 2 000 CO pour l'entretien annuel), insignes de fonction (coûtant au moins 7 000 CO), quelques serviteurs : un Chambellan, un Héraut, un Régisseur, 3 Cuisiniers, 10 Servantes, 20 Valets et 50 Hommes d'Armes devraient suffire.

Gentilhomme

Rang 3 (Comte)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
—	+30	+10	—	—	+6	+20	+1	+10	+40	+20	+20	+10	+30

Filière
Chevalier errant, Explorateur, Marchand.

Compétences
Armes de Spécialisation — Armes à Deux Mains, Évaluation, Influence, Intimidation, Législations, Séduction.

Dotations
Voiture sophistiquée à 4 chevaux (à partir de 5 000 CO), vêtements coûteux et bijoux (valant au moins 5 000 CO), manoir (coûtant au moins 35 000 CO à la construction et 5 000 CO pour l'entretien annuel), au moins autant de serviteurs qu'un Baron auxquels s'ajoutent Palefrenier, Fauconnier, Maître de Meute, 3 Pages, quelques Dames de Compagnie (vous êtes marié, n'est-ce pas ?) et Cochers, des Faucons et des Chiens de Chasse pour une valeur minimum de 4 000 CO.

Gentilhomme

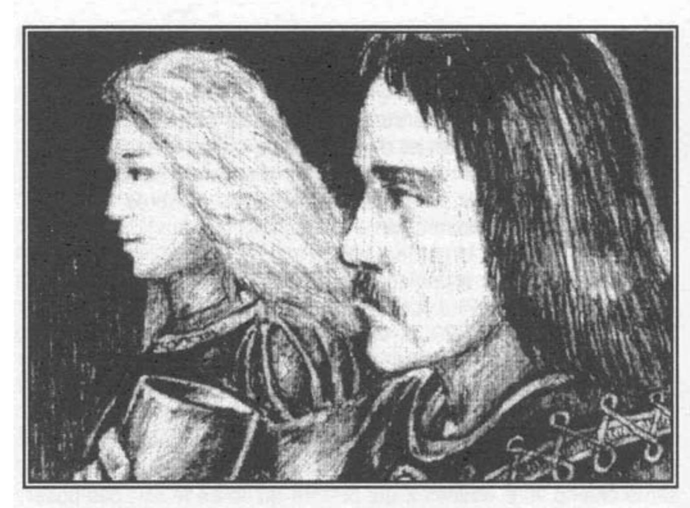
Rang 4 (Duc)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
—	+30	+10	—	—	+6	+20	+1	+10	+40	+20	+20	+10	+30

Filière
Capitaine de navire, Capitaine-mercenaire, Répurgateur, Templier.

Compétences
Cryptographie, Langage secret — Classique, Langue étrangère, Science Dynastique.

Dotations
Une petite portion de L'Empire, voitures, péniches, bateaux, navires, chevaux... pour au moins 15 000 CO, un château avec donjon, douves et remparts (coûtant au moins 50 000 CO à la construction et 7 500 CO pour l'entretien annuel), vêtements coûteux, animaux de compagnie, bijoux, insignes, maîtresses et autres violons



d'Ingres (pour une valeur minimum de 25 000 CO et représentant une dépense annuelle de 10 000 CO minimum), Serviteurs par douzaines comprenant aussi Scribes, Maîtres-Artisans, Bombardiers, Chef-Sapeur, Engingneurs, professionnels divers et 1D100 Hommes d'Armes qui viennent s'ajouter à la liste prévue pour le Baron.

Gentilhomme

Rang 5 (Électeur — Grand-Duc, Grand-Prince : PNJ seulement)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
—	+40	+10	—	—	+6	+30	+2	+10	+50	+30	+40	+20	+40

Compétences
Intrigues de Cour, Pictographie — Aristocratie, Théologie.

Dotations
Des biens immobiliers considérables... de la taille d'une Province, peut-être, les petits conforts de la vie comme tous les moyens de transport imaginables, les distractions et le niveau de vie qu'on peut avoir pour 30 000 CO par an, un énorme château du genre qui coûte au moins 100 000 CO à la construction et 12 500 CO en frais annuel, probablement aussi un hôtel en ville et quelques maisons de campagne, tous les serviteurs énumérés plus haut, plus encore autant et un supplément de 2 000 Hommes d'Armes, 500 Archers et 500 Cavaliers, quelques Templiers et de bons contacts dans les fraternités de mercenaires.

IDÉES DE SCÉNARIO

Suivent maintenant quelques idées qui peuvent inspirer des scénarios d'aventures pour Gentilhomme.

De quel côté êtes-vous ?

La politique Impériale résulte de la division du pouvoir entre les Électeurs qui ne prêtent à l'Empereur qu'une importance symbolique. Les conflits et alliances entre Electeurs prennent un tour critique pendant l'élection d'un nouvel Empereur mais ne cessent vraiment jamais.

Normalement, seuls un petit nombre d'Électeurs possèdent, à une époque donnée, l'énergie, l'influence et la volonté de s'imposer en tant que puissance dans la hiérarchie de L'Empire. Dans *Erreur sur la Personne,* il s'agit du Graf Boris Todbringer, l'Electeur

de Middenheim, de la Duchesse Elise Krieklitz-Untermensch, ~'Électrice de Talabheim, du Grand-Duc Gustav von Krieglitz, l'Electeur de Talabecland, du Grand-Prince Hals von Tasseninck, l'Électeur d'Ostland et du Grand-Duc Leopold von Bildhofen, l'Electeur du Middenland (cf. le supplément *La Campagne Impériale* p. 16, édité par Jeux Descartes).

Derrière chacun de ces personnages se déploient des réseaux de partisans qui s'étendent à tous les niveaux de la vie de L'Empire. Ainsi, personne n'ignore que le Graf Boris est allié par mariage à Jan Todbringer, mieux connu comme le Grand Théogone Yori XV, que la famille de banquiers, les Schulidermans d'Altdorf, pourvoit à l'essentiel de ses emprunts, que bien des dépendants des Todbringer servent dans l'Ordre du Cœur Ardent et que les Guildes associées à l'industrie minière lui doiventallégeance. Des réseaux similaires s'organisent autour des autres Electeurs cités plus haut.

Aussi, quand un nouveau PJ Gentilhomme apparaît, il ne lui reste plus qu'à prendre sa place naturelle sur l'échiquier politique de L'Empire, à moins que cet aventurier ne soit particulièrement brave et/ou stupide. L'Electeur qui l'a anobli appartient à une des cinq grandes factions et c'est dans ce camp que le monde classera le PJ. Trois étapes attendent le nouveau Gentilhomme :

Tout d'abord, rencontrer ses amis. D'autres membres de la faction se font connaître à lui. Ceux d'un plus haut rang l'invitent chez eux pour voir à quoi il ressemble et quel usage ils peuvent en tirer. Ses inférieurs lui offrent leurs services.

Ensuite, ses ennemis montre leur nez. Il est en butte aux incidents, insultes, problèmes. Ses réservations de diligence se perdent ; l'avoine de son cheval est moisie ; ses biens ne peuvent être réalisés. Ses amis commencent à lui suggérer d'user de leur influence, ce qui le liera d'autant plus à leur faction. Ses ennemis font preuve d'une hostilité de plus en plus ostensible et il ne peut plus rien faire sans l'aide de sa faction.

Enfin, il participe directement à la lutte de pouvoir : vengeance, guerres privées, intrigues de cour...

C'est lui qui a commencé...

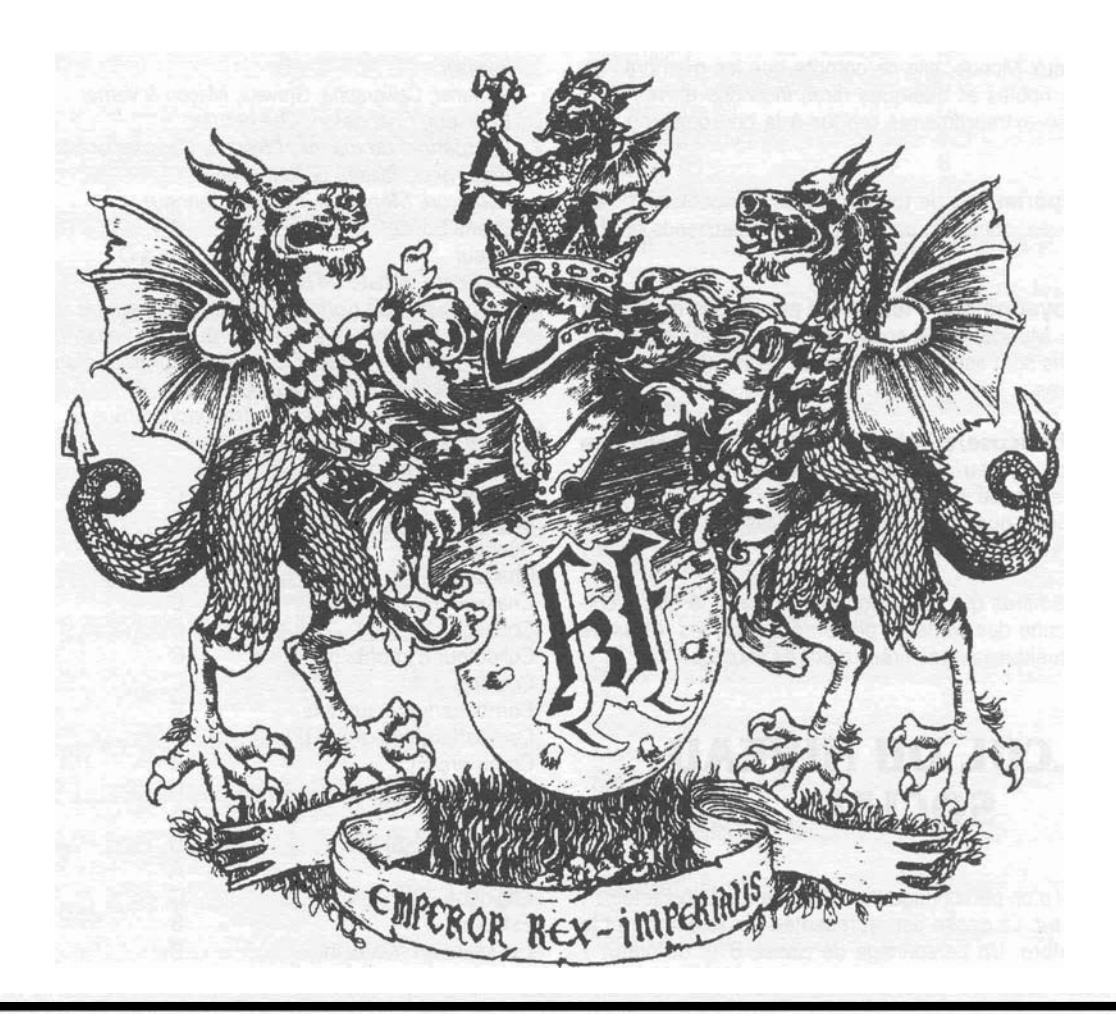
C'est une triste vérité mais la noblesse aime se battre. Aucun mal à cela, diriez-vous, considérant les ennemis qui guettent aux frontières. Mais le fait est que les Gentilshommes préfèrent se battre entre eux. Il existe dans L'Empire une forme de violence institutionnalisée : la Guerre Privée. Il s'agit d'une querelle entre familles qui ne connaît plus de limites et implique armées, batailles, sièges, etc.

Si cela s'appelle une Guerre Privée, c'est qu'il est illégal d'y participer librement. Il faut être engagé par un des principaux partis aux prises, y être impliqué par des liens familiaux, faire partie de leur suite ou être plus directement concerné. Les règles de la Guerre Privée sont simples : vous pouvez faire ce qu'il vous plaît aux membres de l'autre camp mais vous êtes censé éviter de tout mettre à feu et à sang.

Voilà la théorie mais celle-ci est rarement mise en pratique. Quand les Vespeer, une famille noble du Talabecland, se prirent de bec avec l'innombrable clan Von Randee, dont le descendant le plus éminent est un Comte mineur du Middenheim méridional, la vendetta qui en résulta dura 34 années et vit la destruction d'au moins trois villes qui n'avaient rien à voir avec la querelle.

Le grand principe de la Guerre Privée c'est que chaque acte de vengeance doit être si humiliant que l'adversaire ne peut manquer de répliquer à son tour : la machine s'entretient d'elle-même.

Si un PJ Gentilhomme ne possède pas d'ennemis de famille, c'est qu'il s'agit sans doute de quelque mollasson. Assurez-vous donc que votre prochaine aventure compte un PNJ Gentilhomme parmi les méchants ; ainsi, quand le PJ lui portera le coup de grâce, vous n'aurez plus qu'à commencer à rameuter ses parents et alliés...



Chapitre 3

STATUT SOCIAL



ans **Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique,** le niveau social a son importance. Partout, et en ville plus particulièrement, les gens réagiront envers votre personnage non seulement en fonction de *qui* ils sont mais aussi de *ce* qu'ils sont (ou semblent être). Bien des Occidentaux sont, même quand ils le nient farouchement, des snobs et, soyons réalistes, un Mendiant ou un aventurier débraillé ne sera *pas* admis à la garden party du Graf, quel que soit son Sens de la répartie ou sa caractéristique **Soc** !

Les règles qui suivent peuvent être utilisées pour modifier les jets concernant les rapports PJ/PNJ dans la plupart des circonstances. Dans certaines aventures urbaines où il est vital d'être bien vu de certaines personnes, le niveau social peut faire une différence critique.

CLASSE ET STATUT

La société du Vieux Monde se divise en quatre classes et chaque personnage se situe dans sa classe suivant son statut (ou son absence de statut !). Ces quatre classes sociales sont :

A : la noblesse : c'est la classe la plus élevée et, dans la plupart des nations du Vieux Monde, elle ne compte que les membres de certaines familles nobles et quelques rares individus élevés à ce rang pour services extraordinaires rendus à la couronne ou à la nation.

B : la classe supérieure : de toutes, la plus "respectable", elle comprend les avoués, docteurs, sorciers, clercs, marchands et officiers supérieurs.

C : la classe moyenne : on y retrouve la plupart des travailleurs qualifiés du Vieux Monde, qu'ils soient artisans, commerçants ou cadres militaires. Ils sont assez "respectables" sans appartenir aux couches supérieures.

D : la classe laborieuse/criminelle : c'est la classe inférieure des travailleurs non ou peu qualifiés, des mendiants et des criminels. Même si une grande variété de situations y est exercée (plus encore, certainement, que les autres), cette classe est considérée par les autres comme une masse indifférenciée.

La *Table des Carrières* qui suit indique la classe et le statut correspondant à chacune des carrières présentées dans les règles de **WJRF** ainsi qu'à quelques autres tirées d'autres sources.

CALCUL DU NIVEAU SOCIAL

Le *niveau social* d'un personnage tient compte de deux facteurs : la *classe* et le *statut.* La classe est représentée par une lettre et le statut par un nombre. Un personnage de classe B et de statut 7 pourra donc être caractérisé par la note *Niveau Social : B7* portée sur sa fiche.

INTERACTIONS SOCIALES

Le niveau social d'un personnage entre en jeu dès qu'il interagit avec un ou plusieurs PNJ, hors d'une situation de combat. Dans les règles de **WJRF,** ce type de situation est traité uniquement par des jets de **Soc** modifiés par les compétences appropriées, mais la prise en compte du niveau social change quelque peu les choses.

TABLE DES CARRIÈRES

CARRIERE	CLASSE	STATUT
Carrières de Base		
Agitateur	D	5D4
Apothicaire	B	2D6
Apprenti Alchimiste	C	4D4
Apprenti Artisan...	Tous C	voir ci-dessous
Joaillier		4D4
Armurier, Calligraphe, Graveur, Maçon & Verrier		3D4
Brasseur, Chandelon, Charpentier, Charpentier de marine, Charron, Cordonnier-bottier, Imprimeur, Tailleur & Tonnelier		2D6
Forgeron, Menuisier, Potier & Tanneur		3D4
Apprenti Sorcier	B	2D4
Bateleur	Tous n	voir ci-dessous
Acrobate, Artiste de l'évasion, Barbouilleur de trottoir, Bouffon, Cracheur de feu, Diseur de bonne aventure, Fantawiste, Funambule, Hypnotiseur, Imitateur, Jongleur, Montreur d'animaux, Prestidigitateur & Ventriloque		2D6
Acteur, Chanteur, Poète & Troubadour (tous S)		3D6
Homme fort, Lanceur de couteaux &Lutteur de foire		3D4
Batelier	C	2D4
Brigand	D	4D4
Bûcheron (R)	C	2D4
Chasseur	C	2D6
Chasseur de primes (P)	C	3D6
Cocher	C	2D6
Collecteur d'impôts (P)	C	4D4
Colporteur (R)	C	2D4
Combattant des tunnels	C	3D6
Combattant embarqué (P)	C	3D6
Commerçant	C	2D6
Contrebandier	D	3D6
Courrier	C	3D4
Domestique (S)	D	2D6
Ecuyer	A	2D4
Engingneur (X)	C	5D4
Estudiant	B	2D4
Estudiant en médecine	B	2D4



Carriere	Classe	Statut
Garde (P)	D	4D4
Garde du corps (P)	D	4D4
Garde-chasse	C	2D6
Gentilhomme (G)	4	5D4
Geôlier	3	2D4
Gladiateur (P)	3	5D4
Guide-convoyeur	C	3D4
Guide-racoleur (S)	D	4D4
Herboriste	C	4D4
Hors-la-loi	D	3D6
Initié (C)	I	2D4
Joueur Professionnel (S)		5D4
Magnétiseur (S)		4D4
Manœuvrier		3D4
Matelot	I	3D6
Mendiant		2D6
Mercenaire (P)		3D6
Ménestrel (S)		2D6
Milicien	C	2D6
Muletier	C	2D6
Ovate (R)	B	2D4
Patrouilleur rural (R)	C	3D6
Pâtre (R)	D	2D6
Péager (R)	C	2D6
Pêcheur	C	2D6
Pilleur de tombes	D	3D6
Pilote	C	3D4
Pourfendeur de Trolls (X/P	D	5D4
Prédicateur (S)	D	3D6

Carriere	Classe	Statut
Prospecteur (R)	C	3D4
Raconteur (S)	D	3D6
Ratier	D	3D6
Scribe	C	2D4
Soldat	C	2D6
Spadassin (P)	D	5D4
Trafiquant de cadaivres	D	3D4
Trappeur (R)	C	2D6
Voleur…		
Voleur en *général et Tire-laine*	D	2D6
Cambrioleur	D	3D6
Escroc	C	2D4
Rogneur de *monnaie*	D	3D4
Voleur de bétail	D	3D4

Carrières Avancées

Carriere	Classe	Statut
Alchimiste (N)	B	3D6
Apprivoiseur (R/X)	C	4D4
Assassin (P)	C	5D4
Avoué	B	3D6
Bandit de grand chemin	B	3D4
Bourreau	D	2D6
Capitaine de navire		
Capitaine	B	4D4
Officier en *Second*	C	3D4
Capitaine-mercenaire		
Sergent (P)	C	5D4
Capitaine	B	4D4
Champion de justice (P)	C	5D4
Charlatan (S)	D	5D4
Chef rebelle	C	5D4
Chef-Balistaire	B	2D6
Chef-Canonnier	B	2D6
Chef-Sapeur (X)	C	3D6
Chevalier errant (P)	B	5D4
Clerc (N/C)	B	5D4
Danseur de Guerre (P/X)	C	3D6
Démagogue (S)	D	5D4
Druide (R/N)	B	5D4
Duelliste (P)	B	3D4
Eclaireur (R)	C	4D4
Érudit	B	4D4
Espion	B	4D4
Explorateur	B	3D6
Faussaire	B	2D6
Faux-monnayeur	C	3D4
Franc-archer (S)	C	5D4
Maître-Artisan		
Joaillier	B	3D4
Armurier, Calligraphe,		
Graveur & Maçon	B	2D6
Verrier	B	2D4
Brasseur, *Chandelon, Charpentier,*		
Charpentier de *marine, Charron,*		
Cordonnier-bottier,		
Imprimeur & Tailleur	C	3D6
Forgeron, *Menuisier, Potier,*		
Tanneur & *Tonnelier*	C	3D4
Maître-Erudit (X)	B	5D4
Marchand	B	3D6
Marchand d'esclaves (P)	D	3D4
Massacreur de Geants (X/P)	C	5D4
Médecin	B	3D6
Navigateur	B	3D6
Racketteur (P)	D	5D4
Receleur	B	3D6
Répurgateur	B	5D4
Sorcier (N)	B	5D4
Templier (S/C)	B	5D4

Notes :

(C) indique que la classe et le statut peuvent dépendre du culte du personnage. Se référer aux Modificateurs de Culte traités par la suite.

(G) Les Gentilshommes représentent un cas spécial. Leur statut ne connaît pas de limite supérieure. Ceux qui possèdent des terres ont un statut minimum de 10 ; si le jet de dés donne un résultat inférieur, leur statut est 10. Les Gentilshommes sans terres n'ont pas de statut minimum.

Les Gentilshommes qui reçoivent l'hommage d'autres Gentilshommes ajoutent à leur statut celui de leur vassal le plus élevé. Par exemple, le Graf Wolfgang a tiré un statut de 15 ; parmi ses vassaux, c'est le Baron Ulfric qui a le statut le plus élevé avec 12 ; le statut de Wolfgang est donc 27 (15+12). Son suzerain peut, à son tour, ajouter 27 (au moins) à son propre statut. On voit que cet effet cumulatif met les Gentilshommes au sommet de l'échelle féodale, à l'abri de toute inquiétude concernant leur position sociale.

Pour gagner du temps, vous pouvez considérer que les très grands seigneurs terriens (comme les Electeurs) ont un statut de 5D4+60 et, si jamais le problème se pose, que celui de l'Empereur est de 100.

Réduisez par contre le statut d'un Gentilhomme de 1D4 quand il entre en rapport avec un personnage d'une autre nationalité que la sienne.

(N) indique que la carrière considérée passe par plusieurs niveaux. Le statut est augmenté de 1D4 pour chaque niveau au-dessus du premier.

(P) indique que cette profession inspire peur, méfiance ou dégoût au plus grand nombre. La classe notée dans la table en tient compte mais le personnage pourra être considéré comme appartenant à la classe immédiatement supérieure dans ses relations avec d'autres personnages de type F. Ces personnages sont éventuellement capables d'Intimidation.

(R) indique que le personnage est considéré comme appartenant à la classe immédiatement inférieure quand il est en ville pour tenir compte de la pauvre opinion des citadins envers les ruraux.

(S) indique que le personnage peut s'élever d'une classe par sa réussite personnelle ou ses liens privilégiés avec un éminent protecteur. Pour les PJ et PNJ nouvellement créés vous pouvez décider de cette promotion sociale ou la tirer aux dés : un 6 sur 1D6 indique l'accès automatique du personnage à la classe supérieure. Refusez cette promotion aux personnages qui sortent d'une carrière dans une classe inférieure. Dans les autres cas, elle reste à la décision du MJ.

(X) indique que le personnage est considéré comme membre de la classe immédiatement supérieure par ses compagnons de race.

RELATIONS AVEC LES AUTRES CLASSES

Quand on a affaire à un personnage d'une autre classe, seule celle-ci est prise en compte. Un Gentilhomme (Classe A) ne fera aucune distinction entre un Cordonnier et un Tonnelier (tous deux de classe C), par exemple. Ce sont tous deux de vulgaires commerçants. Peu importe l'opinion qu'ils peuvent avoir de leur positions respectives dans l'échelle sociale. L'inverse est tout aussi vrai : ils ne verront en lui que le Gentilhomme qui entre dans leur boutique sans s'inquiéter de son rang parmi ses pairs.

Commandement et Sociabilité

Dans **WJRF,** la plupart des relations entre personnes se traitent avec la **Soc.** Ce travail ne vise pas à changer la chose ; après tout, la **Soc** représente la capacité de persuasion d'un personnage, la puissance de sa personnalité. Pourtant, un magistrat ou un Capitaine de la Garde n'a pas à faire valoir son charme personnel pour obtenir d'un geôlier qu'il fasse ce qu'on lui demande !

Pour en tenir compte, un personnage qui traite avec un membre d'une classe sociale inférieure devrait toujours pouvoir choisir d'utiliser son **Cd** au lieu de sa **Soc.** Dans ce cas il usera de l'autorité de sa position plutôt que de son charme relationnel et cela devra apparaître dans son jeu de rôle.

Gratin et autorité

Quand il y a relation avec des personnages d'une classe inférieure, les jets de **Soc** et de **Cd** s'en trouvent modifiés. Pour chaque niveau de différence, le supérieur social reçoit un +10 à son **Cd** et un -10 à sa **Soc.** Cela reflète le fait que des membres de classes sociales très différentes préfèrent généralement donner à leurs relations un aspect formel.

Quand un personnage préfère utiliser son **Cd** au lieu de sa **Soc,** toutes les compétences appropriées (Baratin, Charisme, Sens de la répartie...) continuent de s'appliquer, indépendamment de la caractéristique utilisée.

Un personnage d'une classe inférieure à celle de son interlocuteur est obligé d'utiliser sa **Soc ;** un Mendiant n'en imposera pas à un Duc par son autorité et il devra se rabattre sur son charme naturel additionné d'une touche de ruse ! Même alors, le jet reçoit un -5 pour chaque niveau de différence.

Par exemple : Le Graf Erich von Holgesheim (classe *A)* discute avec Max Schumm le geôlier (classe *D)* du sort d'un ami actuellement emprisonné suite à une nuit *particulièrement* brillante en ville.



Erich peut utiliser son **Cd** *de 46 ou sa* **Soc** *de 47 ; dans les deux cas son* Charisme *et son* Sens de la répartie *lui confèrent un bonus de +20. La classe D de Max, trois fois inférieure, génère aussi un modificateur supplémentaire de +30 en* **Cd** *et de -30 en* **Soc.** *Voilà qui porte son* **Cd** *à 96 et sa* **Soc** *à 37 : clairement, la meilleure approche consiste à exiger le respect qui lui est dû*

Si le PJ avait été Max — imaginons que celui-ci ait laissé échapper (ou mourir) un important prisonnier et essaye d'amollir la colère du Graf Erich — les choses se seraient passées comme suit. Max ne peut qu'utiliser sa **Soc** *de 28 avec un malus de -15 étant donné la différence de classe. Dénué de tout* Charisme *ou* Sens de la répartie *(rarement cultivés par les geôliers), il se réfugie dans un* Baratin *qui lui apporte le bonus habituel de +10. Son total donne donc 28-15+10 = 23. Souhaitons-lui de trouver une excuse en or !*

Sur un pied d'égalité

Pour les relations à l'intérieur d'une même classe, le *statut* entre en jeu. Il représente les différences subtiles qu'établissent entre eux les membres de la classe concernée. Le statut étant déterminé par un jet de dés, tous les personnages qui suivent une même carrière ne recevront pas le même statut. Celui qui ressemelle les chaussures dans une pauvre ruelle ne peut prétendre au même statut que le bottier d'un Duc, bien qu'il pratique le même métier.

Quand un personnage traite avec un autre de la même classe, le *statut* s'utilise comme un modificateur à tous les jets de **Soc** et vient s'ajouter au bonus apporté par les compétences appropriées.

Par exemple : Hans le Barbouilleur de trottoir essaye de persuader Jurg le Garde de ne pas l'arrêter pour entrave à la circulation, vagabondage et dégradation de propriété municipale (à savoir trois mètres carrés de voie publique). Tous deux sont de classe D. Hans possède une **Soc** *de 48, ce qui n'a pas manqué de lui servir dans le passé, et c'est un des Barbouilleurs de trottoir les plus connus de la ville avec un statut de 9. Il n'a pas de compétences appropriées ; son jet se fait donc sous 57 ce qui n'est déjà pas si mal.*

CHANGER DE CARRIÈRE

Quand un personnage change de carrière, sa classe et son statut social prennent immédiatement les valeurs indiquées pour cette nouvelle activité.

Carrières entre deux classes

Certaines carrières sont annotées sur la *Table des Carrières* d'un **S** qui indique qu'elles peuvent aussi être associées à la classe immédiatement supérieure à celle notée dans la table. Les personnages qui quittent une carrière d'une classe plus élevée pour rejoindre une carrière de type S conservent leur supériorité de classe ; ceux qui arrivent d'une carrière de classe inférieure n'ont pas droit à cette promotion.

Dans tous les autres cas, c'est au MJ de décider quelle sera la classe du personnage.

Règle optionnelle : Familiarité

Un PNJ qui connaissait le personnage avant qu'il passe par un changement de carrière tiendra compte de cette familiarité passée pour interagir avec lui. Le PNJ lance 1D10 et ajoute ou retranche le résultat obtenu au jet de **Soc** ou de **Cd** du PJ, suivant ce que le MJ juge approprié.



Si le changement de carrière d'un personnage modifie son statut mais pas sa classe, les PNJ de la même classe qui le connaissaient auparavant lancent 1D6 et utilisent de la même manière ce modificateur.

HIÉRARCHIE

Ces règles de niveau social ne gèrent pas les rapports formels que peut avoir un personnage en relation hiérarchique directe avec un PNJ : un PJ Capitaine mercenaire avec un PNJ Mercenaire placé sous son commandement, par exemple. Dans de tels cas, les règles de Commandement normales s'appliquent. Mais soulignons que cette relation hiérarchique doit être *directe* ; un Capitaine mercenaire n'est pas le supérieur direct des Mercenaires d'un autre Capitaine.

CARRIÈRES ILLÉGALES

Certaines carrières sont clairement criminelles : Voleur, Receleur, Brigand et Faux-monnayeur, par exemple. Un tel personnage taira son activité hors de la fraternité du crime.

Si l'occupation hors-la-loi est découverte, tous les jets se font avec un modificateur supplémentaire de +/-30. Le MJ décide du bonus/malus exact en tenant compte de l'attitude du PNJ vis-à-vis de la loi et du crime. Ainsi, un voleur connu pourra recevoir un modificateur de -30 quand il a affaire à un magistrat, de -10 avec un garde, de +10 avec un mendiant et de +30 avec un collègue voleur.

BLUFF ET DÉGUISEMENT

Des personnages se servent parfois de compétences comme *Comédie, Déguisement,* et *Imitation* pour essayer de se faire passer

pour des membres d'une autre classe sociale que la leur. Considérez alors qu'il y a *Bluff* et déterminez normalement la réussite suivant les règles habituelles. La compétence *Etiquette* donne un bonus de +10 au jet de *Bluff* quand le personnage essaye d'imiter un Gentilhomme (classe A) ou un membre de la classe supérieure (classe B).

Si le *Bluff* réussit, le personnage est alors traité suivant la classe et le statut de la carrière imitée et ce jusqu'à ce qu'il abandonne le *Bluff.*

Si le MJ le juge nécessaire, il demande un nouveau jet tous les jours dans le cas d'une tromperie de longue durée ou chaque fois que le personnage rencontre un PNJ de la classe sociale qu'il usurpe.

Si le *Bluff* échoue, le personnage subit un malus de -20 dans toutes ses relations avec les PNJ qu'il a vainement essayé de duper et ne pourra plus utiliser son **Cd** au lieu de sa **Soc.**

BRAVE ENTRE LES BRAVES

Des points de statut peuvent être distribués à la fin de chaque aventure avec les Points de Destin. Le MJ décide, comme il l'entend, de l'attribution éventuelle à un personnage de 1D4 points de statut supplémentaires suite à service rendu à la communauté ou autre haut fait. Exterminer un nid d'Hommes-Bêtes ou dénoncer les pratiques cruelles du seigneur local, par exemple, sont des actes susceptibles d'accroître le respect du public pour un individu. Réaliser ces mêmes exploits à l'insu de tous ne fait gagner aucun point de statut.

MODIFICATEURS DE CULTE

Ces modificateurs sont pris en considération quand un personnage dans une carrière de type C interagit avec un membre d'une carrière du même type. Ils peuvent s'étendre aux dévots laïcs d'une divinité. Les modificateurs de culte reflètent les rapports entretenus par les deux cultes et leurs conséquences sur les relations des personnages.

Les deux grandes familles

Le panthéon du Vieux Monde comprend deux familles divines ainsi que quelques autres divinités.

La première famille, parfois appelée "les dieux des villes" ou "dieux du sud" est constituée par Mòrr, Verena et leurs filles Shallya et Myrmidia. La seconde, les "dieux des campagnes" ou "dieux du nord", est formée par Taal, Rhya, leur fils Manann et Ulric, le frère de Taal.

D'une manière générale, les fidèles d'une de ces divinités sont bien disposés envers ceux des divinités de la même famille et regardent même assez favorablement les autres cultes neutres du Vieux Monde.

Ranald

Le culte de Ranald occupe une place unique dans le Vieux Monde par l'ambiguïté de sa position légale. Afficher les symboles de Ranald ou pratiquer son culte n'est pas, en soi, illégal mais attire presque systématiquement les soupçons.

La plupart des autres cultes du Vieux Monde se méfient de ses fidèles, particulièrement ceux des dieux des villes car le culte de Ranald est surtout présent en ville. D'après la légende, Ranald, né mortel, réussit à gagner son immortalité en abusant de la gentillesse de Shallya ; la famille de celle-ci ne lui a jamais pardonné la chose et les fidèles des dieux des villes reflètent ce fait par une méfiance de tous les instants.

Sigmar

Divinité majeure dans L'Empire, Sigmar Heldenhammer n'est adoré hors des frontières que dans des enclaves de citoyens impériaux expatriés. A l'intérieur de L'Empire, la plupart des cultes du Vieux Monde se montrent amicaux envers Sigmar alors qu'ils sont plus neutres à l'étranger.

La Foi Antique

Les relations entre la Foi Antique et les autres cultes du Vieux Monde sont amicales quoiqu'un peu réservées. Il n'existe aucune

TABLE DES RELATIONS ENTRE CULTES

Cette table résume l'état des relations entre les différents cultes du Vieux Monde

Culte :	Attitude envers : Campagnes	Villes	Ranald	Sigmar	Nains	Elfes	Halfelings
Campagnes	B	F	M	N	R	R	R
Villes	F	B	M	N	R	R	R
Ranald	N	N	B	N	R	R	R
Sigmar	F	F	M	B	R	R	R
Nains	R	R	**M**	R	B	M	N
Elfes	R	R	R	R	M	B	F
Halfelings	F	R	M	F	F	F	B

B	Bienveillante	+15 aux jets de **Soc/Cd** quand un membre de ce culte est concerné, +20 avec les membres de son propre culte.
F	Favorable	+10 aux jets de **Soc/Cd** quand un membre de ce culte est concerné.
M	Méfiante	-10 aux jets de **Soc/Cd** quand un membre de ce culte est concerné.
N	Neutre	Pas de modificateur.
R	Réservée	+5 aux jets de **Soc/Cd** quand un membre de ce culte est concerné.

alliance étroite, mais plutôt un respect distant qui convient aux deux parties.

Kháine

La pratique du culte de Khhine, Seigneur du Meurtre, est illégale dans tout le Vieux Monde et ses adorateurs sont considérés avec autant d'horreur que ceux du Chaos. Certains théologiens Impériaux sont même allés jusqu'à suggérer, malgré des indications contraires dans les mythes et légendes associés au culte de Mòrr, que Khhine n'est qu'une forme, un avatar, de l'ignoble Khorne, le Dieu Sanglant.

Les divinités naines

Généralement, les cultes humains du Vieux Monde sont en bons termes avec les cultes nains pratiqués en terres humaines, Grungni étant le plus représenté. Comme avec la Foi Antique, les relations sont réservées mais essentiellement amicales.

Les divinités elfes

Comme les Nains, les Elfes qui ont décidé de vivre parmi les Humains ont bien souvent amené leurs divinités avec eux. Le culte le plus répandu en terres humaines est celui de Liadriel, qui coexiste en paix avec ceux de ses voisins humains. Leurs cultes mineurs sont bien moins connus et ce manque de familiarité entraîne généralement plus de réserve.

Les divinités halfelings

Le seul culte halfeling quelque peu répandu dans le Vieux Monde est celui d'Esmeralda. Comme presque tous les Halfelings, ses prêtres sont amicaux et ouverts et s'entendent raisonnablement bien avec les prêtrises de la plupart des divinités humaines. La différence de race ne se laisse jamais complètement oublier, mais les relations sont généralement amicales.

Les puissances du Chaos

Le culte du Chaos est puni de la peine de mort dans la totalité du Vieux Monde ; les Dieux du Chaos et leurs serviteurs font l'objet d'une haine éternelle de la part des cultes neutres du Vieux Monde.

Les puissances de l'ordre

Les dieux de l'Ordre sont considérés avec une méfiance gênée par la plupart des Occidentaux, y compris par les prêtres du Vieux Monde. Même si les préceptes des différents cultes de l'Ordre n'ont rien d'illégal et sont certainement plutôt louables, leur philosophie extrême et leur mépris des autres ne s'accordent guère avec les peuples essentiellement neutres du Vieux Monde.

Le seul dieu de l'Ordre réellement bien connu dans le Vieux Monde est Solkan, le Maître de la Vengeance, patron habituel des Répurgateurs. Le culte de Solkan terrorise bien des gens et aucun autre culte du Vieux Monde ne fait vraiment bon accueil à ses serviteurs.

Haine entre cultes

Les cultes proscrits, ceux de Khhine et des Puissances du Chaos, sont absolument haïs par les différentes prêtrises du Vieux Monde et le leur rendent bien. Quand un personnage entre en rapport avec quelqu'un qu'il sait être un fidèle d'un culte haï, les jets reçoivent un malus de -20. S'il s'agit d'un prêtre de ce culte, le malus est de -40.

Différences géographiques

Les rapports varient légèrement selon les lieux. Voici un bref exposé des variations les plus importantes :

Manann et **Handrich** gagnent un cran de popularité dans les Wastelands.

Sigmar gagne un cran de popularité dans L'Empire sauf aux yeux des fidèles d'Ulric qui adoptent une attitude méfiante. Les personnages humains sans dévotion particulière sont favorables au culte.

Ulric gagne un cran de popularité en Middenheim sauf aux yeux des fidèles d'Ulric qui adoptent une attitude méfiante. En Estalie et Tilée, sa popularité baisse d'un cran ; en Norsca, elle gagne un cran et les autres cultes humains sont au moins neutres.

Myrmidia gagne un cran de popularité en Tilée et Estalie sauf vis-à-vis des fidèles d'Ulric.



INTIMIDATION

Certaines carrières sont notées F sur la Table des Carrières pour indiquer qu'elles inspirent malaise, méfiance et peur. Ces personnages de type F sont capables d'user d'Intimidation, de convaincre les autres de faire ce qu'ils veulent par la peur plutôt que par la persuasion.

Quand le joueur annonce que son personnage essaye d'intimider un PNJ, les jets se font sous **Cd** et aucune compétence associée à la **Soc** ne peut entrer en compte. Mais le personnage gagne un bonus de +10 à ses jets de **Cd** pour refléter sa capacité d'intimidation.

Cette règle ne s'applique pas aux relations avec d'autres personnages de type F ; dans ce cas, on utilise normalement les jets de **Soc** modifiés comme il se doit si les personnages appartiennent à la même carrière et sans modificateurs s'ils appartiennent à des carrières différentes.

LUXE ET MISÈRE

Un personnage peut essayer de s'approprier certains avantages associés aux niveaux supérieurs de la société, simplement en adoptant le style de vie approprié. Un Menuisier qui peut se permettre de vivre aussi luxueusement qu'un prince marchand passera parfois pour ce qu'il n'est pas, alors qu'un Avoué qui vit comme un Ratier sera méprisé par ses compagnons. Quoi qu'il en soit, presque tout le monde a certaines apparences à maintenir...

Les bas-fonds

Les règles WJRF fixent un coût minimum de 7/- par jour pour un niveau de vie décent. Quiconque dépense moins de 71- par jour pour se nourrir est clairement sur une mauvaise pente et ses "amis" commencent à l'éviter : il perd 1 point de statut par jour. Quand son statut est ainsi ramené à zéro, il descend d'une classe et y repart avec 1D4 points de statut.

Ceux qui se retrouvent en classe D sans point de statut doivent immédiatement adopter la carrière de Mendiant, quitte à ce que leur total de Points d'Expérience soit négatif pour un certain temps s'ils n'ont pas de quoi payer ce changement de carrière. Les Points d'Expérience gagnés par la suite seront consacrés à l'extinction de cette "dette" éventuelle avant de pouvoir servir à un autre changement de carrière.

De plus, les personnages de classe A (ou prétendant y appartenir !) devraient dépenser 71- par jour et par point de statut plutôt que simplement 71- par jour, sous peine de subir les conséquences décrites ci-dessus. Cela rend la vie des grands très, très coûteuse mais c'est à ce prix que s'achète la considération de tous.

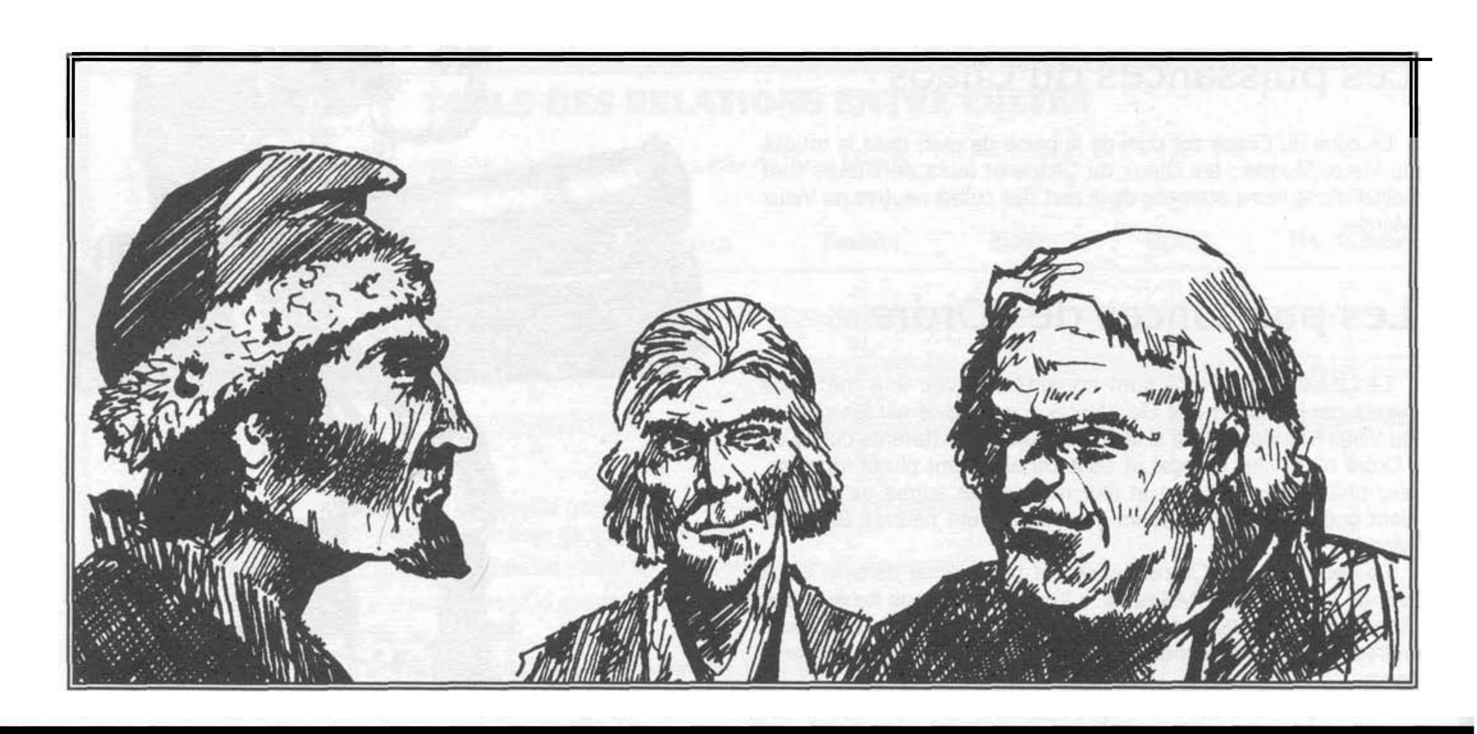
Les sommets

Un personnage qui se montre particulièrement gaspilleur, tapageur ou qui, simplement, dépense de manière écœurante peut accroître ainsi sa position sociale. Ce style outrancier lui coûte par jour un nombre de Couronnes (ou de Guilders ou autres équivalents) égal à son statut. Quelqu'un qui boit et mange cette somme tous les jours gagne 1 point de statut supplémentaire pour toute la semaine suivante. Quand, il a gagné, de cette façon, 20 points de statut, il accède au niveau supérieur, démarrant avec 1D4 points de statut.

Notez que les points de statut gagnés grâce à un grand train de vie sont temporaires. Ils se dissipent après une semaine. Cela signifie qu'un personnage ne peut gagner ainsi plus de 8 points de statut et que ce niveau de dépense doit être maintenu s'il ne veut pas voir son statut redescendre graduellement à son niveau d'origine.

Il n'y a pas grand intérêt pour les Gentilshommes à se livrer à ce genre de débauche, mais ceux qui y tiennent doivent payer le prix fort ! Un style de vie excessif coûte aux riches et puissants un nombre de Couronnes par jour égal au carré du statut de leur personnage.

Par exemple, la Baronne Ludmilla (statut *10)* décide qu'elle a besoin d'augmenter son statut pour prendre le pas sur les autres dames de la cour de Middenheim. Elle se fait remarquer toute une semaine par ses dépenses, par un révoltant gaspillage plus exactement. Cela lui coûte 10x10 = 100 Couronnes par jour, soit 800 Couronnes pour la semaine. Elle y gagne *1* point de statut par jour et, la semaine qui suit, son statut vaut temporairement 18. Certaines personnes ont plus d'argent que de raison...



Chapitre 4

Points de Destin



Les Points de Destin tiennent une place importante dans **Warhammer le Jeu de Rôle Fantastique** en permettant aux personnages de tromper la mort et d'avoir une nouvelle chance. Mais le livre de règles ne leur consacre qu'un petit paragraphe. Ce qui suit vise à en clarifier l'usage et à dissiper les incertitudes qu'ont pu engendrer les explications sommaires dont ils ont fait l'objet auparavant.

QU'EST-CE QUE LES POINTS DE DESTIN ?

Les Points de Destin remplissent trois fonctions :

D'abord, ils permettent à Nos Héros d'échapper à la mort, aussi miraculeusement que cela peut arriver dans les meilleurs récits d'aventures. Les aventuriers de **WJRF** évitent d'un poil le bloc rocheux qui tombe, dévissent d'une falaise pour atterrir dans un buisson bien placé, passent à travers une pluie de flèches sans une égratignure et ainsi de suite. Ces merveilleux coups de chance et autres détours du destin incitent les joueurs à faire prendre des risques à leurs personnages, d'où un jeu plus excitant et entraînant.

Ensuite, les Points de Destin reflètent l'idée que le destin de Nos Héros les place au-dessus du lot commun. Dans les films, John Wayne peut arriver jusqu'au nid de mitrailleuses malgré la pluie de balles qui trouent les Marines autour de lui ; de même, les aventuriers de **WJRF** peuvent courir des risques insensés et s'en sortir tout de même.

Enfin, dans **WJRF,** les affrontements sont plus risqués que dans bien d'autres jeux de rôle. Cela se justifie en partie par le fait que les combats sont effectivement dangereux dans la vie réelle, mais cela vise aussi à inciter les joueurs à essayer parfois quelque chose de plus subtil, comme réfléchir ! Bien sûr, il arrivera que se battre soit la seule solution et, même en l'absence de tout combat, la mort peut facilement emporter les personnages imprudents. Les Points de Destin permettent de donner une seconde chance aux joueurs irréfléchis et de secourir les malchanceux. Pourtant, ceux qui persisteront à dégainer leurs épées systématiquement épuiseront rapidement leurs Points de Destin et iront inévitablement vers une mort définitive. La plupart des joueurs le comprendront très vite et apprendront à réfréner leurs ardeurs guerrières quand il le faut.

QUAND S'UTILISENT-ILS ?

D'une manière générale, un Point de Destin se dépense dès qu'un personnage est sur le point de mourir, que ce soit au combat, dans un piège, par accident, par le poison, de maladie ou en toute autre circonstance. Au lieu de mourir, le personnage se déleste d'un Point de Destin et le MJ n'a plus qu'à inventer quelques moyens de le faire survivre.

COMMENT LES METTRE EN SCÈNE ?

Quand un personnage paye un Point de Destin, le MJ doit trouver quelque chose qui l'empêche de mourir. Le joueur concerné ne manquera sans doute pas de vous aider par ses suggestions, mais vous devez faire attention à ne pas trop le favoriser. Le Point de Destin sauve la vie du PJ et c'est tout. Il est parfois difficile d'improviser instantanément un *deus ex machina* convaincant, aussi voici quelques idées.

COMBAT

Voici un exemple de ce qu'il ne faut pas faire en combat avec un Point de Destin :

Clem Shirestock combat pour sa vie contre une bande de Mutants du Chaos. Il a été ramené à 0 point de Blessures et, d'après un tirage d'effets critiques, sa tête est sur le point de s'envoler sous l'impact d'un coup de hache bien ajusté. Le joueur de Clem paye un Point de Destin. Le MJ ne tient pas compte du jet fatal mais Clem en est toujours à 0 point de Blessures et le prochain coup qu'il reçoit est donc Critique. Le joueur de Clem paye un autre Point de Destin...

De cette manière, Clem épuisera ses trois Points de Destin en autant de rounds. Ils auront eu pour seul effet de reporter sa mort de trois rounds.

Essayons autre chose :

Clem prend un coup qui le fait passer en dessous de 0 point de Blessures. Il est frappé au Tronc avec un effet critique qui le destine à répandre ses entrailles et mourir instantanément. Le joueur de Clem paye un Point de Destin et le MJ lui annonce que tout devient noir. Alors que le joueur se demande ce qui arrive, le MJ note que Clem a été frappé par un plat de lame qui l'a projeté contre un mur où il s'est assommé. Il se réveillera peut-être plusieurs heures après (toujours à 0 point de Blessures), soigné par ses compagnons victorieux, emprisonné dans le repaire des mutants avec ses compagnons d'infortune ou bien seul, dépouillé de tout son équipement et de ses valeurs après avoir été laissé pour mort.

Tout est dans l'imagination. Et c'est aussi l'occasion de remettre sur les rails les joueurs qui s'égarent. Le MJ décide à son gré quand et où les personnages se réveillent et peut en tirer avantage. Un exemple : les aventuriers sont passés à côté d'un indice important concernant le repaire d'un odieux Nécromant. Ils reviennent à eux dans un petit village après avoir été retrouvés gisant dans la forêt. Pendant qu'on s'occupe de leurs blessures, ils apprennent par les villageois que de l'autre côté de la forêt se trouve une tour noire d'où s'échappent, à la nuit tombée, d'abominables hurlements et que depuis peu, les sépultures récentes sont profanées, comme ouvertes de l'intérieur...



D'autres éléments appellent votre attention. Les joueurs savent que le PJ qui a payé son Point de Destin n'est pas mort mais leur personnage, lui, ne le sait pas ; surveillez qu'ils se comportent en conséquence. Evitez aussi d'être vous-même vindicatif : quand un personnage semble mort, un Orc ou un mutant le laissera pour s'occuper d'un autre ennemi ; ils ne s'acharneront généralement pas sur le corps "juste pour être sûrs".

PIÈGES ET ACCIDENTS

Quand un personnage paye un Point de Destin pour ne pas être tué par un piège ou un coup du sort similaire, on peut envisager la suite selon deux approches :

La méthode Film d'Aventure : Les lames, piques, chutes de pierres ou autre manquent d'un cheveu le personnage, éraflent son armure, éventuellement détruisent son sac ou quelque autre équipement mais laissent l'individu indemne.

La méthode Dessin Animé : Le personnage est tailladé, transpercé, écrasé ou autre mais se relève. Ses points de Blessures peuvent être réduits à 0, tout ou partie de son équipement peut être détruit mais notre homme est encore vivant.

POISON ET MALADIE

Quand un personnage paye un Point de Destin pour éviter de mourir empoisonné ou de maladie, les effets du poison ou de la maladie cessent miraculeusement. Même si le PJ était au dernier souffle de l'agonie, sa guérison commence et se déroule normalement (il bénéficie tout aussi normalement d'éventuels soins médicaux). Par exemple :

Clem Shirestock est mordu à la jambe par un Rat Géant pendant une de ses aventures et le MJ jette 1D100 pour voir si cette morsure lui transmet la Peste Noire. C'est le cas et Clem doit alors faire un Test de Contagion, c'est-à-dire obtenir son Endurance x10 ou moins sur 1D100 pour éviter l'infection. L'Endurance de Clem est de 3 et son joueur obtient 98 : un échec. Une semaine plus tard, Clem est frappé par la Peste et son état empire graduellement pendant les quelques jours qui suivent. Après cinq jours, sa Force et son Endurance sont ramenés à zéro et le joueur paye un Point de Chance pour sauver Clem de la mort.

Clem tombe dans le coma et reste entre la vie et la mort pendant deux jours. Le troisième, il ouvre les yeux et réclame à manger; la guérison commence.

COMMENT GAGNER DES POINTS DE DESTIN

Les Points de Destin sont une denrée très appréciable de WJRF. Mais comment les personnages les acquièrent-ils ? De quatre manières :

Création du Personnage : Tous les PJ sont dotés en Points de Destin lors de leur création. Ceci est expliqué en pages 15-16 des règles de WJRF.

Faveur Divine 1 : Les Clercs et les Druides peuvent gagner des Points de Destin à la suite d'un tirage favorable sur la Table d'Avancement des Clercs (WJRF p. 150) ou des Druides (WJRF p. 152).

Faveur Divine 2 : À la discrétion du MJ, une divinité accordera un Point de Destin à un personnage plutôt qu'une Grâce Divine (voir WJRF p. 193-194). Comme toujours dans le cas d'une Grâce Divine, le personnage doit être réellement méritant et avoir rendu un grand service à la, divinité, par exemple l'accomplissement d'une Quête (pas d'une Epreuve). Comme dans les Tables d'Avancement, un seul Point de Destin est accordé.

Aventure : Si un personnage réussit à écarter une menace à l'échelle du monde (comme les machinations d'un Dieu du Chaos), un Point de Destin peut lui être accordé avec les habituels Points d'Expérience. La menace doit pouvoir se comparer avec celle présentée dans *La Campagne Impériale - Ombres sur Bogenhafen* (un supplément édité par Jeux Descartes) et il doit être clair que ce sont les actions du personnage qui ont prévenu le monstrueux désastre. Ne laissez pas des joueurs beaux parleurs vous convaincre que le massacre de deux douzaines de sectateurs revientau même.

Les personnages ne peuvent acheter de Points de Destin avec des Points d'Expérience en aucune circonstance. Jamais, jamais, jamais, pas moyen, impossible.

COMMENT PERDRE DES POINTS DE DESTIN

Si les personnages peuvent gagner des Points de Destin par faveur divine, ils peuvent de même en perdre s'ils s'attirent la colère des dieux : lors d'un mauvais tirage sur la Table d'Avancement des Clercs ou des Druides, ainsi que dans le cadre d'un châtiment divin. Si un personnage offense grandement une divinité, celle-ci peut lui ôter un Point de Destin jusqu'à réalisation d'une pénitence appropriée.

Un personnage qui vend son âme au Chaos et devient un Guerrier du Chaos ou un Sorcier du Chaos échange tous ses Points de Destin contre des Dons *du* Chaos et une route dégagée vers le pouvoir.

LES PNJ ET LES POINTS DE DESTIN

La règle voudrait que les PNJ n'aient jamais de Points de Destin, la fonction de ces derniers étant, comme nous l'avons expliqué, de distinguer les PJ du reste du monde.

Vous pouvez pourtant en accorder à un PNJ dans certaines circonstances. Imaginons que vous mettiez en place un PNJ destiné à peser sur les vies de vos personnages pour de longues parties à venir : un super-méchant du calibre de Fu Manchu ou du Professeur Moriarty. Le jour où les joueurs pensent l'avoir vaincu, il utilise ses Points de Destin et échappe à la mort pour réapparaître dans Le Retour de Super-Méchant. Après un délai qui lui permettra de se rétablir, de recruter et de rééquiper des troupes, il resurgira au moment opportun pour assouvir une vengeance terrifiante.

Dracula, par exemple, doit avoir dépensé une sacrée quantité de Points de Destin tout au long du cycle des Films Hammer entre 1958 et 1973. Malgré les pieux enfoncés dans son cœur, les carbonisations diverses, les coups de soleil désintégrateurs, les immersions dans des eaux vives et autres traitements sauvages, il réussit toujours à revenir à la non-mort pour le début du prochain film.

Veillez tout de même à réserver la chose pour des occasions spéciales. Vous risquez de vite démoraliser vos joueurs si le moindre des méchants prend l'habitude de revenir à l'attaque après avoir été "tué" trois ou quatre fois.

Mais quelques Points de Destin distribués au méchant en chef de votre campagne et une ou deux résurrections pour revenir se venger de Nos Héros, peuvent installer une tension appréciée. Veillez cependant à ce que les joueurs ne comprennent pas le principe, car ils se mettraient à déchiqueter et à brûler tous les cadavres qui leur tomberaient sous la main "juste pour être sûrs" et ce n'est pas le but de WJRF.

Les Points de Destin doivent être mis en scène avec imagination ; ils peuvent contribuer à la tension et au plaisir du jeu. Surtout, soyez sans pitié dans leur attribution. Chaque Point de Destin donne une vie supplémentaire aux personnages, ce qui les rend très puissants et extrêmement précieux. En distribuer trop généreusement transformera sans doute vos joueurs en va-t-en-guerre systématiques et dévaluera à la fois le système des Points de Destin et le jeu lui-même.



Chapitre 5

RÈGLES DE COMBAT



e chapitre présente une sélection de règles de combat nouvelles ou revues pour Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique. Les règles revues ont été conçues et testées pour améliorer les règles précédentes et devraient donc les remplacer.

Le MJ et les joueurs devraient d'abord les tester lors d'une "période d'essai" pour s'assurer que tout le monde en est satisfait avant de les intégrer définitivement aux règles de base. Ces règles supplémentaires améliorent le jeu, mais certaines (comme le modificateur optionnel *d'Initiative)* le ralentissent parfois. Cela ne devrait pas poser de trop gros problèmes, puisque les combats de WJRF ne durent normalement jamais très longtemps ; si tout le monde trouve que le rythme est vraiment trop ralenti, la nouvelle règle peut être ignorée.

INITIATIVE

Surprise

Aucune règle n'est indiquée ici pour déterminer la surprise, car elle est trop fonction des circonstances, des compétences spéciales et d'autres facteurs. Le système *d'Initiative Effective* (**IE**), décrit cidessous, donne une plus grande flexibilité dans la détermination de la surprise. Le MJ peut décréter que, plutôt que de perdre un round entier (peut-on être vraiment surpris pendant 10 secondes ?), une créature surprise réagit avec retard, en perdant de l'IE. Là encore, le temps perdu dépendra des circonstances. Un MJ qui ne serait pas très sûr du délai que cela représente peut déterminer aléatoirement l'IE perdue grâce à 1D3 x 10. La section suivante consacrée à l'IE fournira des explications détaillées.

Initiative et Initiative Effective

Au cours d'un round de combat, les personnages et les créatures effectuent leurs actions dans l'ordre décroissant des scores d'I. Le livre de règles WJRF donne des modificateurs (charge, passe gagnante, etc.) qui peuvent varier d'un round à l'autre ; le score d'I, pour la détermination de l'ordre des actions, varie donc à chaque fois. Bien entendu, le score d'I de base d'une créature ne change pas avec ces modificateurs. Le système le plus simple consiste à employer le terme *d'Initiative Effective* pour indiquer le niveau temporaire de cette caractéristique en fonction des modificateurs et cela permettra de résoudre d'autres problèmes.

Exemple : *Helmut le Guerrier, ayant 45 en* ***I****, combat un Guerrier Skaven (****I*** *40). Lors du premier round, il rate son coup alors que le Skaven l'entaille et lui inflige 1 Point de Dommage. On considère que le Skaven a remporté cette passe (voir* ***WJRF****). Le Skaven bénéficie donc d'un modificateur de +10 à son* ***I*** *au deuxième round. Nous pouvons donc dire que, au prochain round, l'IE du Skaven est de 50 et celle d'Helmut de 45. La différence devient cruciale, car le Skaven va pouvoir porter son coup avant Helmut.*

L'utilisation de l'IE permet d'avoir un déroulement des combats beaucoup plus régulier, comme nous allons le voir maintenant.

Modificateur d'Initiative Effective

Considérons deux créatures en combat, aucune n'ayant l'avantage du terrain, de la charge, de la surprise, etc., l'une ayant 55 en **I**, l'autre 54. Leur rapidité d'action est presque similaire et le modificateur d'**IE** optionnel que nous suggérons reflète ce phénomène. Avant chaque round de combat, le MJ détermine aléatoirement le camp qui est légèrement avantagé à cause des variations du temps de réaction, grâce à 1D6 et 1D10. Un score de 1-3 sur le premier dé donne l'avantage aux PJ, de 4-6, ce sont les adversaires qui l'emportent. Le résultat du D10 est ajouté au score d'**IE** du camp avantagé.

Exemple : *Helmut (****I*** *45) et ses amis Skallier le Forestier Elfe (****I*** *63) et Ragnerek le Forestier Humain (****I*** *39) combattent trois autres Skavens (****I*** *40). Au début du combat, le MJ lance 1D6 et obtient 2, favorisant les aventuriers* ; *1D10 donne 7 et chaque personnage peut ajouter +7 à son* ***IE*** *à ce round. Les* ***IE*** *respectives des aventuriers sont maintenant 52, 70 et 46* ; *tous trois peuvent agir avant les Skavens. La différence peut être vitale, car Ragnerek progresse dans l'ordre des attaques.*

Ce modificateur optionnel accroît l'incertitude des événements lorsque des créatures aux *Initiatives* sensiblement équivalentes s'affrontent et garantit l'avantage aux créatures ayant des *Initiatives* nettement supérieures.

Répartition des attaques multiples

Le système **IE** est très utile dans les circonstances qui suivent. Les combats dans lesquels sont impliquées des créatures ayant diverses attaques multiples sont délicats à gérer. Une créature avec **I** 40 et 2 *Attaques* doit-elle porter ses deux attaques avant une créature avec **I** 35 et 5 *Attaques* ? Cela n'est pas très plausible et le système **IE** propose une solution pratique.

La formule est simple. Divisez l'IE de la créature au début du round (**I** de base, modificateur optionnel, modificateur de passe gagnante, etc.) par le nombre *d'Attaques* qu'elle peut porter. Ses coups seront portés à un rythme régulier au cours du round.

Par exemple : *Serafin, un Assassin Elfe avec 1 70 fait face à un Ogre avec 130. L'Elfe possède 3 Attaques, l'Ogre 2. Avec le modificateur d'****I*** *optionnel, le MJ détermine que l'Elfe possède un bonus de +2 pour l'IE, ce qui fait un total de 72.*

Les trois Attaques de l'Elfe se produisent en 72, 48 et 24 ; *les deux ripostes de l'Ogre ont lieu en 30 et en 15. La séquence des attaques est donc* : *Elfe, Elfe, Ogre, Elfe, Ogre.*

Les fractions égales ou supérieures à la moitié sont arrondies au-dessus, celles inférieures sont arrondies en dessous (avec une **IE** de 70, les *Attaques* se produiraient en 70, 47, 24).

Ce système ne prend pas trop de temps à mettre en place car les attaques multiples ne s'appliquent qu'aux combats au corps à corps et non pas aux tirs de projectiles ou à la magie. De plus, les joueurs n'auront pas trop de difficultés à établir cette division de coups puisque le nombre maximum des *Attaques* des PJ est de 4 (notre Assassin est presque à son maximum).

Le MJ peut alors traiter les actions des PJ et de leurs adversaires tout simplement en suivant l'ordre descendant des **IE**, selon la technique habituelle. La seule différence est que les deuxième, troisième, etc. *Attaques* seront différées et que certains monstres et PJ entreront dans la bagarre plus d'une fois. Ce système permet de répartir les coups multiples ; personne ne peut donc infliger une volée de coups grâce à une **I** élevée, même s'il a plusieurs attaques, avant que l'adversaire puisse tenter de porter son ou ses coups.

Les actions des séquences d'attaques multiples ne peuvent pas être retardées ; elles seront simplement perdues. Dans l'exemple ci-dessus, si, pour une raison quelconque, l'Elfe Assassin n'avait pas porté son *Attaques* d'**IE** 72, il ne lui en resterait plus que deux, qui se produiraient aux moments prévus — **IE** 48 et **IE** 24.

Les différences élevées d'**I** ne sont pas altérées par ce système. Par exemple, notre Elfe Assassin pourrait toujours infliger ses trois *Attaques* avant qu'un Géant (**I** 20) puisse asséner ses cinq coups. C'est parfaitement concevable, car la différence des **I** est très grande et le temps de réaction de ces créatures est totalement différent. Bien entendu, quand le Géant a démarré, il n'y va pas avec le dos de la cuiller, mais **I** (et l'**IE**) mesure essentiellement la capacité de réagir rapidement, pas celle de porter de nombreux coups (c'est déterminé par la caractéristique *Attaque* de la créature).

Un système simplifié

Il existe une variante plus rapide, mais moins réaliste, de ces règles pour les attaques multiples ; on utilise la même **I** de base et l'ordre *d'Attaques* comme ci-dessus, mais en appliquant des modificateurs de passe gagnante, de charge, de surprise, etc. aux *Attaques* individuelles et non au score en **I**. De cette façon, le MJ et les joueurs n'ont pas à changer l'IE à chaque round. Cette option est plus rapide, mais elle a un fort effet négatif sur les personnages ou les créatures ayant plusieurs *Attaques* et qui commencent avec une **I** non altérée.

Actions diverses

Dégainer d'une arme qui va servir immédiatement devrait véritablement prendre du temps ! Les règles suivantes s'y appliquent :

Les Armes à *Deux Mains et les Arcs* de tout genre sortent en un round complet. Si l'arc n'est pas armé, son temps de chargement (rechargement) doit aussi être pris en compte.

Les Boucliers et Rondaches sont prêts à l'usage en 1 round s'ils ne sont pas déjà accrochés au bras (par exemple, s'ils sont portés sur le dos).

Les Armes Simples, si elles doivent être dégainées, réduisent l'IE (voir ci-dessous). La pénalité variera en fonction de la taille de l'arme. Un couteau ou une dague peut être rapidement dégainé et la réduction de l'IE n'est que de -10 (en supposant que l'arme est à portée de main). Dégainer une épée ou une autre Arme Simple de plus grande taille fait perdre -20 à l'IE. Évidemment les pénalités d'**IE** ne s'appliquent qu'au round de combat pendant lequel l'arme est dégainée.



Vous devrez décider du temps qu'il faut pour sortir les autres armes, selon qu'elles sont à portée de main ou non. Par exemple, un fouet enroulé autour de la taille sera sans doute prêt en 1 round mais, s'il est accroché à la ceinture tout enroulé sur une fixation dégrafable, il est plus vite récupéré et l'IE ne sera réduit que de -20. Les plus longues à prendre en main sont les armes rangées dans les sacs à dos.

Objets Empaquetés **:** Le temps nécessaire pour sortir un objet d'un sac à dos dépend du niveau de remplissage de ce dernier ! De façon générale, plus il y a de choses dedans, plus le total d'Encombrement (**Enc**) est élevé et une règle relativement simple peut servir :

Il faut 1 round pour ouvrir le sac (cela comprend le fait de l'enlever du dos s'il est placé ainsi). Puis, pour trouver un objet, on met 1 round par 30 Points d'Encombrement dans le sac, ou autour.

Les pertes d'**IE** dues à des actions diverses sont appliquées après avoir réparti les attaques multiples. Cela peut faire perdre une ou plusieurs *Attaques* de cette séquence d'attaques multiples. Voir *Répartition des Attaques Multiples.*

Attaques sur différents adversaires

Il est généralement possible de répartir des *Attaques* sur plusieurs adversaires lors des combats au corps à corps dans un round. Mais au moins une *Attaque* est perdue par "changement", ou même plus si le MJ décide qu'il faut parcourir plusieurs mètres. Par exemple, un personnage disposant de 3 *Attaques* et qui combat deux Gobelins pourrait d'abord frapper l'un, puis se tourner ou se déplacer pour frapper l'autre. Les changements *d'Attaque* ne doivent pas être nécessairement déclarés à l'avance. Par exemple, si un Guerrier inflige involontairement un coup critique sur un ennemi, il peut alors changer ses intentions (frapper à nouveau le même ennemi) et tenter d'atteindre une autre cible avec les *Attaques* qui lui restent. Il n'est cependant pas possible de diriger des projectiles sur des adversaires différents lors d'un combat par projectiles.



COMBAT SANS ARME

La pénalité aux dommages pour les poings (ou les coups de pied) passe de -2 à -3. Un personnage connaissant la *Bagarre* peut toujours ignorer le -2 de ce modificateur, mais il subit toujours le -1 restant. La pénalité du jet d'attaque est toujours de -20.

Cela rappelle qu'une dague ou un poignard (pénalité aux dommages -2) est sans aucun doute plus dangereux qu'un poing, et c'est pourquoi la pénalité aux dommages des coups de poing est augmentée. Les armes de poing ont le même modificateur de dommage (+1) qu'avant. N'oubliez pas que toutes les attaques sans armes sont destinées à assommer (voir WJRF), que cela plaise à l'attaquant ou non.

PARADE

Le changement de règles est trés important ! Un personnage ayant la compétence *Armes de Spécialisation — Armes de Parade* peut maintenant réaliser une parade libre avec une arme de parade en plus de ses attaques normales. Une seule parade de ce type est possible bien que le personnage puisse utiliser une ou plusieurs attaques comme parades supplémentaires. La parade libre doit être effectuée avec une arme de parade — main gauche, brise-lames, rondache. Cette parade libre ne peut pas être échangée contre une attaque supplémentaire, de quelque sorte que ce soit !

Ces modifications font des brise-lames des armes bien plus utiles qu'avant ; pour compenser cela, une autre modification doit être appliquée : la fonction brise-armes de cette arme spécialisée ne fonctionnera pas lors de cette parade libre. Elle n'est applicable que lorsqu'une attaque est sacrifiée pour donner une parade supplémentaire avec le brise-lames, comme dans les règles habituelles de WJRF.

PROJECTILES

La table suivante remplace celle qui figure dans le livre de règles WJRF.

Une cible qui *esquive* court à sa vitesse maximum tout en effectuant des zigzags et des bonds de côté. Cela ne se produit qu'avec des créatures assez malignes pour le faire (un MJ hésitant peut recourir à un Test d'**Int**), mais cela permet aux PJ d'assurer une retraite relativement sûre sous le feu d'arcs ennemis. Une cible qui esquive ne parcourt que 75 % de la distance en vitesse maximum, à cause des irrégularités de sa course (par exemple avec M 3, le maximum de course est de 48 m par round, la vitesse d'esquive est de 36 mètres par round). Pour tout le reste (comme les Tests de *Risque,* qui augmentent lentement à chaque round à cause de la fatigue, etc.), l'esquive est considérée comme l'allure rapide.

Armes de distance dans les combats au corps à corps

La règle la plus simple est de considérer que les armes de distance peuvent être employées au corps à corps, mais sans pouvoir être rechargées. Il n'est absolument pas possible de glisser un carreau dans une arbalète et de la retendre pour tirer, lorsqu'un Ogre puant tente de répartir votre cervelle sur le sol avec un gourdin monstrueux. Les tentatives instinctives pour échapper à un tel destin empêchent de maintenir la concentration et la discipline nécessaires au rechargement d'une arme à distance. Les haches ou les couteaux de lancer peuvent aussi servir, mais il est peu probable qu'un personnage doive ou veuille les utiliser car ils risqueraient d'atteindre un ami par erreur (voir *Tirer lors d'un combat au corps à corps).*

Tirer lors d'un combat au corps à corps

On suppose ici que le tireur souhaite atteindre une cible spécifique (ou, au moins, en éviter une !) ; sinon, utilisez les règles pour *Tirer sur un groupe.*

Lors d'un combat au corps à corps, le tir est possible, mais le personnage peut éprouver quelques difficultés à atteindre la cible prévue. Les chances pour qu'une telle erreur se produise sont de 5 % par créature supplémentaire dans le groupe combattant. Le MJ détermine aléatoirement la créature atteinte. Si la **CT** du tireur n'est pas très élevée, il n'est pas nécessaire de faire un nouveau jet pour déterminer si une autre cible a été malencontreusement atteinte. Il suffit d'ajouter le nombre approprié à la limite supérieure de la portée.

Par exemple : Helmut est attaqué par quatre Gobelins et Ragnerek le Forestier est à 200 mètres dans un terrain inégal. Ragnerek est assez habile à l'arc long, avec une ***CT*** *de 55 ; même avec la pénalité de Portée Extrême (-20), il a des chances modérées de toucher. Son joueur obtient 44, un tir manqué.*

Sa ***CT*** *ajustée étant de 35, et comme il y a quatre cibles secondaires (3 autres Gobelins et Helmutl, un jet entre 36 et 55 (4 x 5 = 20 %, ajouté à la* ***CT*** *de 35) indique que quelqu'un a été touché. Ce résultat de 44 signifie donc que la flèche a atteint l'un*

Modificateurs de Toucher

Tir sur [illegible] cible	-10	Généralement, tout ce qui est inférieur à 30 cm de haut et de long compte comme petite cible.
Tir sur [illegible] cible	+10	Généralement, tout ce qui est supérieur à 2,4 m de haut (Géant, Ogre, Troll, etc.).
Tir à partir d'une monture en mouvement	-10	Tel un cheval ou un chariot.
Tir sur une cible qui court	-10	Déplacement à la vitesse maximum.
Tir sur une cible qui s'esquive	-20	Voir ci-dessous.
Tir à longue portée	-10	Longue Portée par rapport à l'arme employée. Se référer à la *Table des Projectiles.*
Tir à portée extrême	-20	Portée Extrême par rapport à l'arme employée. Se référer à la *Table des Projectiles.*
Lancement d'un projectile improvisé	-10	Tel une pierre, un vase, une chaine, erc.
Cible cachée derrière un abri léger	-10	La cible est partiellement cachée par de la végétation, des arbres, etc.
Cible cachée derrière un abri solide	-20	La cible est partiellement cachée par une construction en pierre ou en brique, un mur ou des remparts.

d'eux; le MJ lance *1D4* pour déterminer qui, et un des autres Gobelins s'effondre, la flèche plantée dans l'estomac. Ragnerek son une autre flèche en espérant que sa chance durera. *Helmut aussi...*

Une fois que l'on s'est assuré que la cible a bien été atteinte, il suffit de suivre la procédure normale de localisation des coups et de déterminer les dommages. Le groupe est défini ici de la manière habituelle : ce qui se trouve à plus de 4 mètres fait partie d'un autre groupe.

Tirer sur un groupe

L'ancienne règle, qui veut que la **CT** soit doublée lorsqu'un groupe est visé si le tireur ne spécifie pas une cible particulière, est modifiée. Le bonus de la **CT** devient 5 % par créature supplémentaire dans le groupe. Ainsi, s'il compte trois créatures en tout, le tireur bénéficie d'un +10 à sa **CT,** s'il en compte quatre, le bonus est de +15, etc.

Par exemple : Ragnerek tire maintenant sur un autre groupe de quatre Gobelins qui est aussi à *200* m de distance. Il ne désigne pas de *Gobelin* comme cible particulière. Sa ***CT*** est de 55 et ses chances pour toucher sont de 50 % (55, *-20* pour la Portée Extrême, +15 pour les trois cibles supplémentaires). *S'il* réussit son tir, sa victime est désignée aléatoirement en lançant un dé adapté.

La différence principale entre ces deux cas peut être la spécification positive d'une cible ("je veux tirer sur le gros *Gobelin* avec le foulard rouge") ou négative *("je* veux tirer sur le groupe sans atteindre mon ami qui est en plein dedans"). Il est souvent plus facile de gérer le cas négatif en spécifiant éventuellement une cible à éviter.

BOMBES EXPLOSIVES ET INCENDIAIRES

Avec leur portée limitée de 10 mètres et leur rayon d'action de 8 mètres, ces armes n'ont que peu d'utilité en tant qu'armes de distance. Les risques de problèmes d'ignition sont suffisamment élevés pour qu'elles restent très dangereuses ; l'amélioration de la fabrication de ces objets ne perturbera pas l'équilibre du jeu et les portées de ces deux projectiles passent maintenant à :

Courte Portée : 5 mètres
Longue Portée : 12 mètres
Portée Extrême : 20 mètres

La direction et le point d'atterrissage des lancers ratés sont normalement déterminés avec 1D8, mais la distance séparant la cible et le point d'arrivée de la bombe dépend de la distance d'où a été lancé le projectile.

Courte Portée (5 mètres) : 1D3 mètres
Longue Portée (12 mètres) : 1D6 mètres
Portée Extrême (20 mètres) : 1D6 + 1D3 mètres

Les réductions de dommages qui s'appliquent aux Portées Longues et Extrêmes ne concernent pas la distance sur laquelle est lancée la bombe. Elles dépendent de la distance entre le centre de l'explosion et toute cible présente dans le rayon de 8 mètres. Les dommages sont réduits de -1 pour les cibles entre 2 et 4 mètres et de -2 pour les cibles de 5 à 8 mètres. Les créatures à plus de 8 mètres ne subissent aucun dommage.

Installation des bombes

Si le livre de règles WJRF affirme avec justesse que les bombes installées pour l'explosion ne demandent pas de jet d'attaque, certains tirages sont néanmoins indispensables, pour les raisons suivantes.

Le personnage qui installe la bombe doit déterminer le temps pendant lequel l'amorce va brûler. Une amorce peut durer de 1 round à (en théorie) une durée indéfinie (la traînée de poudre menant au tonneau !).

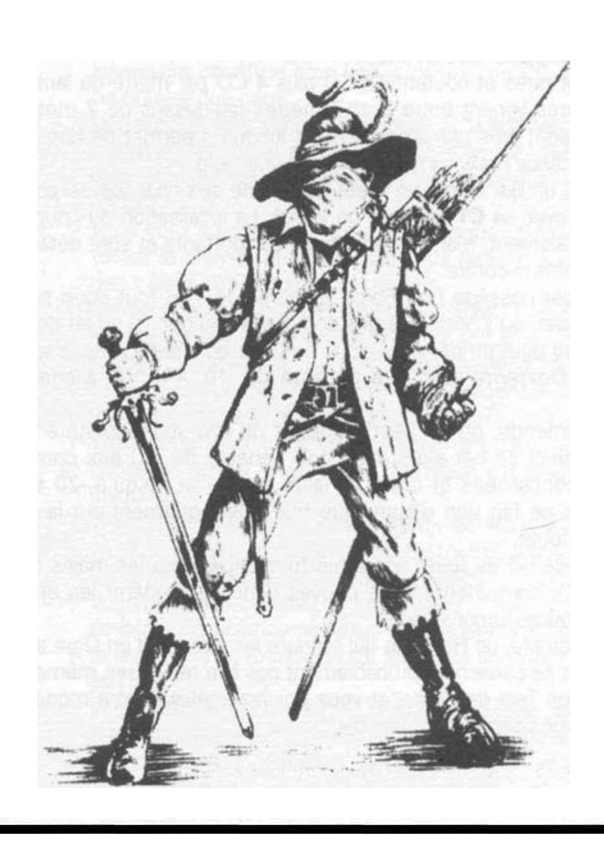
Après son allumage, l'amorce brûle normalement pendant le premier round. Mais, à chaque round suivant, le personnage doit lancer 1D100 : sur un résultat de 96 ou plus, l'amorce grésille et s'éteint (mais peut être rallumée). Vous pouvez éventuellement réaliser un jet secret pour donner une chance à l'amorce de se rallumer d'elle-même (particulièrement à la fin de sa durée : lorsque le personnage va rallumer la mèche, la bombe lui explose à la figure) — une chance raisonnable serait d'environ 10 %.

Enfin lorsque l'amorce arrive à son terme, les risques habituels pour qu'il y ait un problème d'ignition sont toujours présents ; sur un jet de 1D100, tout double naturel (11, 22, etc.) indique un problème d'ignition (voir WJRF).

Vous êtes aussi libre d'accorder des Tests d'Écoute aux créatures proches de la bombe ; une amorce allumée produit toujours un bruit Léger. Des modificateurs peuvent être appliqués en fonction de la distance et du niveau du fond sonore (par exemple, des Gobelins ivres qui crient n'auront que très peu de chance d'entendre le crépitement de l'amorce).

LOCALISATION DES COUPS ET COUPS VISÉS

La règle s'applique à la fois aux coups visés en corps à corps et aux tirs de précision (voir WJRF) avec des armes de distance. Si



l'attaquant spécifie qu'il tente d'atteindre une partie précise du corps, une pénalité s'applique à la **CT** ou à la **CC,** selon le cas, comme suit :

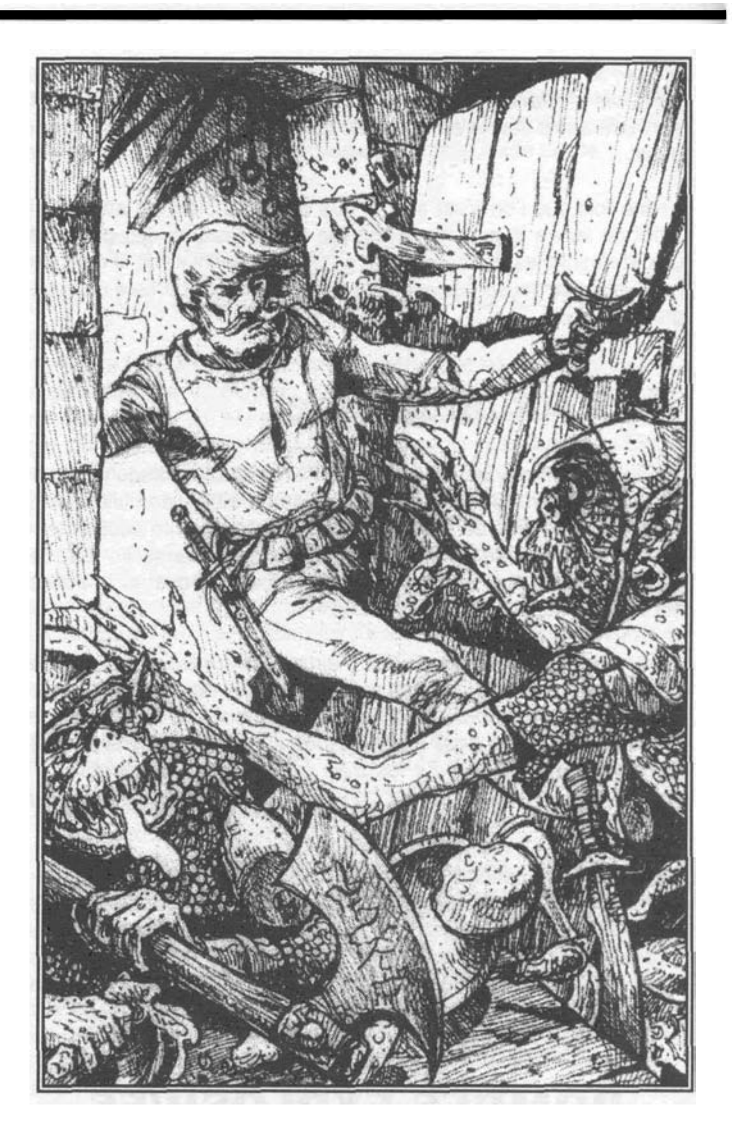
Coups visés

Localisation	Modificateur
Tête	-20
Bras	-20
Tronc	-10
Jambes	-10

L'attaquant doit spécifier le bras qu'il tente de toucher. Il n'est pas possible d'indiquer les bras, car ils sont séparés par le tronc et ne peuvent pas être considérés comme une seule cible de visée.

Si le coup ciblé rate, il n'atteint *pas* une autre partie du corps.

Les pénalités indiquées ci-dessus sont annulées si l'attaquant peut bénéficier de l'avantage de la surprise, ou si la cible est inerte (en option, une cible empêtrée si la partie empêtrée est visée). Les pénalités supérieures de la tête et des bras reflètent le fait que les créatures protègent ces parties à la fois par réflexe et par des actions conscientes, ce qui les rend particulièrement difficiles à atteindre spécifiquement.



LES ARMES

Le fouet

Bien que la compétence *Armes de Spécialisation — Fouet* existe, cette arme inhabituelle et puissante n'est pas véritablement décrite dans le livre de règles WJRF.

Un fouet est muni d'une longue poignée, d'environ 1 mètre, à laquelle est fixé un cordon résistant. Cette lanière est généralement taillée dans une peau d'animal très dure, ou dans des boyaux — la corde et les autres matériaux fibreux ne conviennent pas. Les meilleurs fouets sont importés dans L'Empire et sont constitués de peau de rhinocéros, mais l'intestin de Troll (si vous parvenez à en obtenir) est aussi un bon choix.

Ils sont rares et coûtent 15 CO plus 4 CO par mètre de lanière. Les lanières varient entre 3 et 7 mètres (au-dessus de 7 mètres, elles ne sont plus maniables) et leur longueur permet de déterminer la distance maximum pour frapper une cible.

Quelqu'un qui manie un fouet détermine ses chances de porter un coup avec sa **CT** (comme un lasso). La localisation du coup se fait normalement, mais ses effets sont importants et sont détaillés dans la table ci-contre.

Un fouet possède une *Force Effective* de 1 et tout coup porté par un fouet, qu'il provoque des dommages ou non (si un jet de **CC** est réussi) peut empêtrer la cible, à moins qu'elle ne réussisse un Test de *Dextérité* avec une pénalité de -10, à tenter à chaque round.

Bien entendu, on ne peut empêtrer qu'une seule créature à la fois. Celle-ci se bat alors avec une pénalité de -10 aux compétences concernées et cette pénalité peut aller jusqu'à -20 si le fouetteur ne fait rien d'autre que tirer énergiquement sur la poignée du fouet.

Tout cela fait du fouet une arme formidable dans les mains d'un spécialiste compétent ; vous pouvez donc en modérer les effets dans certaines circonstances.

Par exemple, un Halfeling qui entoure les genoux d'un Ogre avec son fouet ne parviendra probablement pas à le renverser, même s'il réussit son Test de *Force,* et vous pouvez appliquer tout modificateur qui vous semble convenable.

Table de Localisation des Coups de Fouet

Localisation	Effet
Tête	La victime doit réussir un Test de *Dextérité* ou être aveuglée par la douleur pendant 1 round
Bras	Si la victime tient quelque chose, elle doit réussir un Test *d'Endurance* ou laisser tomber l'objet
Tronc	Il y a 50 % de chances pour que les deux bras soient ligotés. Dans ce cas, la victime ne peut rien faire d'autre que tenter un Test de *Dextérité,* à chaque round, pour se libérer.
Jambes	Si l'utilisateur du fouet réussit un Test de *Force,* la victime peut être projetée au sol et traitée comme une cible inerte Cela s'ajoute aux chances habituelles d'être empêtré (voir ci-dessous) Une victime ne peut pas être envoyée au sol si sa *Force* dépasse celle du fouetteur de plus d'un point.

MALADRESSES CRITIQUES

Le système de coups critiques de WJRF permet aux personnages de tirer avantage d'un coup particulièrement bien placé ou chanceux, mais il ne prévoit rien pour la situation opposée — quand un personnage se montre particulièrement maladroit, avec des conséquences vraiment catastrophiques. Les tables suivantes fournissent un système de maladresses critiques qui s'utilise de la même manière que celui de coups critiques.

Quand un personnage rate un jet d'attaque en obtenant un résultat supérieur à sa **CC** et composé d'un doublon, il lui arrive des ennuis. Ainsi, par exemple, s'il a une **CC** de 45, des résultats de 55, 66, 77, 88, 99 et 00 indiquent une maladresse. Après avoir pris note du résultat, vous consulterez la table appropriée.



Table 1 : Armes à une et deux mains (y compris les armes d'hast)

11	Dans une manœuvre particulièrement impressionnante, vous arrivez à vous planter l'extrémité de votre arme dans la jambe (jet de 1D6 : 1-3 gauche, 4-6 droite) Ouille ! N'oubliez pas d'ajouter votre Force à l'attaque.
22	Votre coup puissant manque votre adversaire et se termine à terre. Votre arme se brise avec un craquement franc et net et cela ne fait pas vraiment du bien à votre bras. Vous perdez 10 points en **Dex** et **I** pendant cinq rounds et toute possibilité d'attaque au round suivant — en espérant s dispose rme de rechange
33	Votre arme fend l'air en sifflant en direction de votre adversaire, mais elle vous glisse des mains et s'envole dans une direction aléatoire (jet de 1D8 : 1 avant, 2 avant droite, 3 droite, 4 arrière droite, 5 arrière, 6 arrière gauche, 7 gauche, 8 avant gauche).
44	N'ayant aucun fair-play, votre adversaire esquive un coup qui aurait dû le trancher en deux Incapable de maîtriser votre élan, vous trébuchez et vous vous retrouvez par terre. Il vous faut 1D4 rounds pour vous relever, penaant lesquels votre adversaire bénéficie d'un bonus de +10 en **CC.**
55	Vous vous surestimez, trébuchez presque et vous vous tordez la cheville en tentant de vous rétablir. Vous perdez 1 M et 10 **I** pendant cinq rounds.
66	Un coup trop ambitieux manque sa cible et vous vous apercevez que vous vous êtes étiré juste assez pour laisser une ouverture à la contre-attaque de votre adversaire. Vous perdez 20 points d'I au prochain round ; vous pourrez parer mais pas attaquer.
77	Votre arme pivote dans votre main ; vous arrivez à ne pas la lâcher, mais vous ne pouvez ni attaquer ni parer ce round-ci.
88	Votre arme s'écrase contre la garde de votre adversaire, et votre bras en est tout engourdi. Vous perdez votre prochaine occasion d'attaquer.
99	Vous perdez le contrôle de votre coup, ce qui vous laisse dans une position gênante. Votre adversaire attaquera le premier au round suivant, quel que soit votre score en **I**.
00	Votre attaque est maladroite, vous devez vous ressaisir avant de frapper à nouveau. Vous perdez 10 points en **I** et en **CC** au round suivant.

Table 2 : Armes de poing et naturelles

11	Avec un craquement bruyant et douloureux, les os de votre mainlmâchoirelautre se brisent. Vous perdez 1 B ; le mode d'attaque est inutilisable jusqu'à ce que vous receviez des soins médicaux et la douleur réduit de moitié toutes vos caractéristiques basées sur les pourcentages.
22	Une douleur soudaine jaillit car vous venez de vous déchirer des muscles importants ; le mode d'atlaque est inutilisable peindant 1D6 round, la **CC** est ensuite réduite de moitié jusqu'à l'application de soins médicaux
33	Ayant atraque avec plus a enthousiasme que de précision, vous vous retrouvez par terre. Il vous faut 1D4 rounds pour vous relever, pendant ce temps, votre adversaire bénéficie d'un bonus de +10 en **CC** et vous ne pouvez que parer
44	Votre coup rate votre adversaire et votre élan vous entraîne Au round suivant, vous ne pouvez pas attaquer et votre adversaire bénéficie d'un bonus de +10 en **CC.**
55	Vous vous surestimez, trébuchez presque et vous vous tordez la cheville en tentant de vous rétablir. Vous perdez 1 M et 10 **I** pendant cinq rounds
66	Un coup trop ambitieux manque sa cible et vous vous apercevez que vous vous êtes étiré juste assez pour laisser une ouverture à la contre-attaque de votre adversaire. Vous perdez 20 points d'**I** au prochain round ; vous pourrez parer mais pas attaquer
77	Votre coup se termine douloureusement dans quelque chose de solide — ce mode d'attaque est inutilisable jusqu'à la fin du round suivant
88	Votre arme s'écrase contre la garde de votre adversaire, et votre bras/jambe/autre en est tout engourdi Vous perdez votre prochaine occasion d'attaquer.
99	Vous perdez le contrôle de votre coup, ce qui vous laisse dans une position gênante Votre adversaire attaquera le premier au round suivant, quel que soit votre score en **I**.
00	Votre attaque est maladroite, vous devez vous ressaisir avant de frapper à nouveau Vous perdez 10 points en **I** et en **CC** au round suivant.

Table 3 : Armes de distance sans poudre

11	Alors que vous vous préparez à libérer votre projectile, votre main glisse et il s'embroche proprement sur votre pied Vous perdez normalement des B et passez le round suivant à vous remettre Si l'arme est un arc ou une arbalète, vos déplacements sont limités à de tout petits cercles pendant ce temps
22	Votre arme se fend ou se déchire et devient inutilisable. S'il s'agit d'un arc ou d'une arbalète, la tension de la corde vous projette un éclat de bois dans la figure, c'est un coup de F 1, modifié uniquement par le port d'un casque fermé. Bien sûr, l'arme est ensuite inutilisable.
33	Une fissure ou une déchirure apparait sur l'arme Chaque fois que vous l'utilisez, il y a 20 % de chances pour qu'elle se brise, avec les conséquences indiquées en 22.
44	Votre arme tombe de vos doigts gourds, vous perdez votre attaque pour ce round
55	La corde de votre arc ou de votre fronde se casse et vous ne pouvez pas vous en servir avant de l'avoir remplacée
66	Votre carreau ou votre flèche se casse, ou la pierre tombe de la fronde Vous perdez Cette attaque.
77-88	Vous n'avez pas bien chargé votre arme et le projectile tombe. Vous pouvez recharger pour tirer au début du prochain round.
99-00	Vous faites tomber toutes vos munitions. À moins de passer 1D3 rounds à toutes les ramasser, votre **I** est réduite de moitié quand vous déterminez le moment où vous tirez pendant toute la durée de la bataille

Table 5 : Armes de parade et boucliers

11	Votre parade échoue misérablement et vous vous précipitez droit sur le coup qui vous est destiné. Calculez normalement les dommages et doublez le résultat obtenu.
22	Vous parez avec panache, mais l'effet est quelque peu gâché par votre arme qui s'envole et atterrit à 1D6 x 30 cm de vous, ou par votre bouclier qui tombe à vos pieds. Vous ne pouvez plus vous protéger avant d'avoir préparé une autre arme de parade.
33	Vous parez la feinte de votre adversaire et foncez droit sur son uppercut. Vous perdez 1 B supplémentaire à cause de ce coup.
44	Balayant votre parade, le coup vous renverse. Il vous faut 1D4 rounds pour vous relever, période pendant laquelle vous ne pouvez que parer et votre adversaire bénéficie d'un bonus de +10 en **CC.**
55-66	Votre parade est si faible qu'elle ne peut arrêter l'impact qui vous coupe le souffle. Vous ne pouvez que parer jusqu'à la fin du round suivant.
77-88	Le coup de votre adversaire fracasse votre action, détruit votre arme de parade et vous entame le bras, infligeant un coup normal. Carme de parade arrête cependant un peu de sa puissance ; considérez que votre bras dispose de 1 point d'armure pour ce coup. Vous ne pourrez plus parer tant que vous n'aurez pas une nouvelle arme de parade.
99-00	Le coup de votre adversaire vous arrache des mains votre arme de parade ou déchire les courroies de votre bouclier. Vous ne pourrez plus parer avant d'avoir sorti une nouvelle arme de parade.

Table 4 : Armes de jet

11	Vous lancez votre arme avec une force sauvage, et quelque chose se rompt dans votre épaule. Vous perdez 1 B. Vous ne pouvez rien faire d'autre que gémir jusqu'à ce que l'on vous soigne.
22-33	Vous vous déchirez un muscle dans le haut du dos. Vous perdez toutes vos actions sauf les déplacements pendant 1D4 rounds. **CC, CT** et **Dex** avec ce bras sont réduites de moitié jusqu'à l'application de soins.
44	Votre projectile part n'importe où. Jet de 1D6 : 1-3 gauche, 4-6 droite Testez de nouveau votre **CT** si des créatures risquent d'être touchées.
55	Vous lancez votre arme et tombez face contre terre. Il vous faut 1D3 rounds pour vous relever, et pendant ce temps quiconque vous attaque au corps à corps bénéficie d'un bonus de +10 en **CC.**
66-77	Vous lancez votre arme et vous trébuchez, sans vraiment tomber. Vous perdez votre prochaine attaque car vous devez reprendre votre équilibre.
88-99	Vous lancez votre arme, perdez légèrement l'équilibre et pivotez pour vous retrouver orienté dans la mauvaise direction. Votre **I** est réduite de moitié lorsque vous déterminez le moment de votre action du round suivant
00	Votre projectile vous échappe des mains à un instant critique et retombe à vos pieds



Chapitre 6

ARMES À FEU


ans les règles de **WJRF,** nous avons présenté deux armes à poudre portables, le tromblon et le pistolet. Toutes deux provoquent les mêmes dégâts, bien que leurs portées et leurs temps de chargementltir soient différents Ce n'était en fait qu'un simple clin d'œil vers la possibilité d'utilisation de la poudre. Il est cependant surprenant de constater le nombre d'armes à feu différentes qui existaient dans notre monde lorsqu'il se trouvait au même niveau technologique que le monde de **Warhammer ;** dans ce chapitre, nous vous proposons de nouveaux types d'armes à poudre et nous approfondissons les règles les concernant déjà existantes.

MODIFICATEURS DE FORCE ET DE PORTÉE

Selon les règles établies, un pistolet inflige un coup de **F** 3 quelle que soit la portée, aussi bien à bout portant qu'à 50 mètres. Le système présenté ici permet d'opter pour un plus grand réalisme, en faisant varier la force d'une arme à poudre en fonction de l'éloignement de la cible. Nous ajoutons aussi une nouvelle portée, à *bout portant.* Elle correspond à tous les tirs effectués à 3 mètres ou moins.

Dans le *Tableau des Armes* à *Poudre,* les portées sont présentées de la même manière que dans le *Tableau des Projectiles* de la page 128 de **WJRF.** Cependant, chacune est ici suivie d'un deuxième nombre, indiquant la *Force Effective* **(FE)** de l'arme à cette distance.

COÛT, DISPONIBILITÉ ET ENCOMBREMENT

Toutes les armes à poudre sont rarissimes, mais certaines peuvent l'être encore plus que d'autres. Les PJ n'auront certainement jamais l'occasion de voir une Jezail en vente libre et, même si cela arrivait, le vendeur en demanderait alors un tel prix... Et ce n'est pas la seule arme à être vraiment **très** rare. En comparaison, arquebuses et pistolets de duel sont courants, quoique légèrement moins fréquents que les pistolets ordinaires et les tromblons. Les tromblons d'affût sont encore un peu plus rares, mais parfois trouvables. Les autres devront certainement être fabriquées sur commande, ce qui fait augmenter leur prix de 1D10 x 10 %, à votre discrétion.

ARME	COUT	ENC	DISPONIBILITÉ
Arquebuse	100 CO	75	Rarissime
Arquebuse à 6 canons	300 CO*	400	Rarissime
Fusil à Baionnette	125 CO	150	Rarissime
Henricus Salus	175 CO	30	Rarissime
Jezail	—	60	Quasiment inconnue
Patte d'Oie à 4 canons	175 CO*	30	Rarissime
Pistolet de Duel	500 CO	25	Rarissime
Tromblon d'Affût	200 CO	150	Rarissime

* +25 % par canon supplémentaire

DESCRIPTION DES ARMES

Arquebuse

L'arquebuse ressemble à un tromblon, mais sans le canon évasé. Son unique projectile est similaire à une grosse balle de pistolet. Son utilisation est devenue à la mode en Tilée, en Estalie et en Bretonnie, mais comme cette arme encore peu fiable est sujette aux problèmes d'ignition, elle est beaucoup moins appréciée des troupes que de leurs chefs.

L'arquebuse est généralement employée avec un affût — un bâton fourchu qui stabilise le canon allongé et facilite la visée et le tir. Une personne qui appuie son arquebuse sur un affût doit consacrer un round à la positionner avant de tirer. D'un autre côté, si elle se passe de cet appui, son jet pour toucher subit une pénalité de -20. Il est possible de se servir d'affûts improvisés, comme le faîte d'un mur, un rocher, un encadrement de fenêtre, etc.

Arquebuse à plusieurs canons

L'arquebuse à plusieurs canons repose sur un élément simple de la logique naine :

Q : Qu'y a-t-il de mieux qu'un fusil ?
R : Beaucoup de fusils.

Cette arme est composée d'un certain nombre de canons d'arquebuse montés côte à côte ou en quinconce. Heureusement, bien peu d'armuriers nains sont assez fous pour fabriquer une arme de ce type avec plus de 10 canons — il faut toujours prévoir le risque d'explosion ! Sa taille et son poids font qu'elle est toujours installée sur un support mobile ; elle ressemble beaucoup aux anciennes Nordenfelts et aux Gatlings de notre propre monde. Tous les canons sont commandés par une seule détente.

Effectuez un jet par canon pour voir si la cible désignée est atteinte, puis refaites un *seul* jet pour chaque échec. Tout coup réussi au deuxième jet donne ce qui suit :

1D6	RÉSULTAT
1-2	La créature la plus proche à gauche de la cible.
3-4	La créature la plus proche à droite de la cible.
5-6	La créature la plus proche derrière la cible.

Lorsque la créature atteinte se trouve derrière la cible, on suppose que cette dernière a légèrement bougé et a ainsi exposé la victime au tir. Vous *ne* pouvez *pas* tirer avec cette arme sur un mur dans l'espoir d'obtenir ce résultat et de blesser ainsi quelqu'un qui se cache derrière ce mur !

Bien évidemment, une arquebuse à plusieurs canons nécessite une dose de poudre et une balle par canon et par salve.

Fusil à baïonnette

Un des principaux inconvénients des armes à poudre est leur temps de rechargement. Il n'est généralement possible d'effectuer qu'un seul tir avant le combat en mêlée. Le fusil à baïonnette tente de créer un compromis entre ces deux univers. Le canon du fusil assure aussi les fonctions de hampe pour une arme d'hast ou une hache de bataille. Dans la pratique, ce compromis n'avantage aucune des deux armes. Dans les deux cas, les jets pour toucher subissent une pénalité de -10 ; lors de la détermination des effets dus à un problème d'ignition, le résultat du jet est augmenté de +20 car le canon est rendu plus fragile par sa double utilisation.

Henricus Salus

La meilleure façon de décrire cette arme terrifiante qui tire son nom de celui de son inventeur, "Dirty" Henrico Tagliatelli de Sartosa, consiste à la qualifier de gros pistolet ou de petit canon. Ses projectiles étant de la même taille que ceux des arquebuses, elle inflige à la cible des dommages impressionnants, mais son recul terrifiant la rend presque aussi dangereuse pour le tireur car il est concentré sur le poignet de la main qui la tient. À chaque tir, l'utilisateur doit effectuer un Test de Force;en cas d'échec, consultez la table suivante :

F+1D6	Résultat
2-3	Poignet brisé — le bras est inutilisable jusqu'à ce qu'il soit l'objet de soins médicaux
4-5	Poignet foulé — le bras est inutilisable pendant 1D4 heures ; des soins médicaux réduisent cette durée de moitié
6-7	Poigner rouie — le bras esr inurilisable penaanr 6D10 minutes ; des soins médicaux réduisent cette durée de moitié
8-9	Poignet foulé — le bras est inutilisable pendant 1D10 minutes , des soins médicaux réduisent cette durée de moitié
10+	Poignet ébranlé — le pistolet échappe à la main du tireur , celui-ci ne peut rien faire au cours du round suivant

Le Henricus Salus nécessite deux doses de poudre par tir — mais il se contente d'une seule balle !

Jezail

Cette arquebuse légère au canon allongée est l'arme à poudre la plus utilisée en Arabie, mais n'est que très rarement parvenue dans le Vieux Monde ; presque toutes celles qui ont fait le voyage se trouvent entre les mains de collectionneurs et de dirigeants. Sa portée est plus longue que celle des arquebuses, mais son pouvoir d'arrêt est inférieur.

Comme l'arquebuse (voir ci-dessus), la Jezail nécessite l'emploi d'un affût.

Patte d'Oie

La Patte d'Oie est à la base un pistolet ordinaire, mais qui est muni de quatre canons (parfois cinq ou sept), dont la position rappelle une patte d'oie. Ce n'est pas une arme de tireur d'élite, mais comme elle est plutôt impressionnante, elle est très appréciée des capitaines de navire lorsqu'ils font face à une mutinerie. Cette arme est véritablement très efficace lorsque vous tirez sur un groupe



(**WJRF** p. 126). À moins que vous, le MJ, n'en décidiez autrement, les aventuriers ne peuvent obtenir que des armes à quatre canons.

En vous basant sur un arc de tir de 45°, déterminez le nombre de créatures pouvant être touchées (une par canon). Effectuez un jet pour toucher pour chaque canon, puis déterminez aléatoirement la cible potentielle qui est touchée. Reportez-vous à l'exemple pour connaître la procédure à suivre.

La Patte d'Oie nécessite une dose de poudre par canon et par salve.

Exemple

Dans cet exemple, cinq cibles se trouvent dans l'arc de tir. L'arme est du type le plus courant, avec quatre canons. Il faut donc effectuer quatre "jets pour toucher", un pour chaque canon. Trois coups sont réussis. Comme les cibles possibles sont au nombre de cinq, il faut lancer 1D6, en relançant les 6 obtenus. Le premier jet donne 2, indiquant que la cible numéro 2 est atteinte. Le deuxième jet donne 6. Comme il n'y a que cinq cibles, le dé est relancé et donne 4 ; la cible numéro 4 est touchée. Au troisième jet, le dé annonce 2 — la cible numéro 2 est atteinte une deuxième fois !

Pistolet de duel

Certains des armuriers les plus talentueux du Vieux Monde ont consacré de longues heures au service de dandys gâtés et de riches duellistes, à travailler et à améliorer le schéma général du pistolet. Il en a résulté le pistolet de duel — très similaire aux pistolets ordinaires, mais de fabrication plus soignée et plus fiable. Les

TABLEAU DES ARMES À POUDRE

Arme	Bout-Portant	Courte	Longue	Extreme	Temps de Préparatifs Armer/Tirer
		Portées			
Arquebuse	3/4	3014	6014	30013	2 rounds pour armer, 1 round pour tirer.
Arquebuse à plusieurs canons*	314	1213	2413	5013	2 rounds/canon pour armer, 1 round pour tirer.
Fusil à Baionnette	3/4	12/3	2413	5012	2 rounds pour armer, 1 round pour tirer.
Henricus Salus	3/4	8/4	1614	50/3	2 rounds pour armer, 1 round pour tirer.
Jezail	3/4	3613	7213	40012	3 rounds pour armer, 1 round pour tirer.
Patte d'Oie*	3/4	8/3	16il3	50/2	2 roundslcanon pour armer, 1 round pour tirer.
Pistolet	3/3	12/3	24/3	5012	2 rounds pour armer, 1 round pour tirer.
Pistolet de Duel	3/4	8/3	16/3	50/2	2 rounds pour armer, 1 round pour tirer.
Tromblon	3/5	2413	4813	25012	3 rounds pour armer, 1 round pour tirer.
Tromblon d'affût	316	2414	48/3	10012	4 rounds pour armer, 1 round pour tirer.

Les nombres des colonnes Portées sont les portées en mètres/*Force* Effective.
* Ces armes tirent plusieurs projectiles — voir les descriptions individuelles.

personnages ayant la compétence Armes *de* Spécialisation — Pistolet acquièrent un bonus de +10 au jet d'attaque avec un pistolet de duel et tous les utilisateurs bénéficient de la fiabilité supérieure de l'arme. Les probabilités pour que des problèmes d'ignition se produisent sont réduites de moitié par rapport à un pistolet normal — contrôlez les problèmes d'ignition uniquement lorsque le jet pour toucher est un nombre double pair (c.-à-d. 22, 44, 66, 88 ou 00).

Tromblon

Tout comme le tromblon d'affût (voir ci-dessous), le tromblon peut être chargé avec une multitude de projectiles allant des balles de pistolet aux pierres, en passant par le verre brisé, les clous rouillés et tout ce qui peut tomber sous la main. Pour cette raison, le tir d'un tromblon peut arroser toute une zone et atteindre un certain nombre de créatures proches les unes des autres. La règle optionnelle suivante permet de tenir compte de la dispersion d'un tir de tromblon.

Lors d'un tir sur un groupe (défini dans WJRF p. 126), lancez 1D4 pour déterminer l'étendue de la dispersion du tir. Le résultat indique le nombre de créatures pouvant être atteintes. Déterminez individuellement l'effet du tir. Chaque cible touchée encaisse les dégâts normaux. En tirant sur une seule cible qui n'appartient pas à un groupe, la réussite du tir et les dommages sont déterminés normalement.

Une seule dose de poudre est nécessaire pour tirer avec un tromblon, mais il peut envoyer jusqu'à 4 balles à la fois s'il est chargé avec des munitions normales.

Tromblon d'affût

Le tromblon d'affût est une version agrandie du tromblon, conçu pour être monté sur pivot sur le bastingage d'un bateau ou sur le toit d'une diligence. Comme le tromblon (voir ci-dessus), il peut être chargé de munitions improvisées. Et comme pour le tromblon, son tir peut être dispersé ; utilisez la procédure suivante pour déterminer les effets :

Lors d'un tir sur un groupe (défini dans WJRF p. 126), lancez 1D6 pour déterminer l'étendue de la dispersion du tir. Le résultat indique le nombre de créatures pouvant être atteintes. Déterminez individuellement l'effet du tir. Chaque cible touchée encaisse les dégâts normaux. En tirant sur une seule cible qui n'appartient pas à un groupe, la réussite du tir et les dommages sont déterminés normalement.

Le tromblon d'affût nécessite 3 doses de poudre par tir et peut accepter simultanément 6 balles lorsqu'il est chargé de munitions normales.

Une créature dont la Force est supérieure à 5 peut se servir d'un tromblon d'affût tenu en main ; ses jets pour toucher subissent alors une pénalité de -10 et, à chaque tir, elle doit réussir un Test d'**I** ou être renversée par le recul et transformée en cible inerte pour le round suivant. Dans ce cas, elle doit aussi réussir un Test d'**E** ou perdre 1 Point de Blessure, quelle que soit son armure ; si cela fait passer son score en B en dessous de zéro, référez-vous à la Table des Morts Violentes et des Coups Critiques (WJRF p. 125).

QUELQUES RÉFLEXIONS SUR LES ARMES À POUDRE

De nombreux MJ — en particulier ceux qui ont pratiqué d'autres jeux de rôle fantastiques où les armes à poudre n'existent pas — peuvent se sentir nerveux à l'idée de laisser les PJ manipuler ces armes. Ils craignent peut-être de les rendre trop puissants et de leur donner un avantage technologique sur la plupart de leurs adversaires et la capacité d'infliger des dommages élevés.

Beaucoup de joueurs, quant à eux, voudront que leurs personnages bénéficient de ces armes pour ces mêmes raisons.

Cependant, si vous regardez les règles et les probabilités, aussi bien dans ce chapitre que dans le livre de règles, vous verrez que les armes à poudre ne sont pas aussi puissantes qu'il y paraît. Elles ne sont certainement pas aussi mortelles que certains sorts et objets magiques, par exemple.

Même ainsi, vous aurez parfois à empêcher des PJ bardés d'arquebuses de jouer les Billy The Kid et de tirer sur tout ce qu'ils voient. C'est très facile à faire sans même se montrer déraisonnable :

Ils en veulent tous une

Vous avez certainement déjà vu ce petit éclat de convoitise qui luit dans les yeux d'un joueur lorsque son personnage a la possibilité de s'emparer d'une arme à poudre. Mais savez-vous que bien d'autres éprouvent ce sentiment ?

Les hors-la-loi s'emparent des armes à poudre de leurs victimes en même temps que de leur richesse ; les Gardes insistent sur la nécessité de laisser ces mêmes armes sous clé dans leur caserne et découvrent qu'elles ont mystérieusement "disparu" lorsque les aventuriers reviennent les chercher. Et que pourrait bien faire une bande d'Hommes-bêtes avec des barils de poudre ? L'idée même en est insupportable !

Les personnages qui claironnent partout le fait qu'ils transportent des armes de ce type vont attirer l'attention de personnes peu recommandables, tout comme s'ils sortaient leur argent à tout bout de champ. Cette idée permet d'introduire toutes sortes d'aventures rapides : les aventuriers tentent de récupérer leurs armes volées ; les armes volées servent lors d'un meurtre politique ou de cultiste et sont abandonnées sur place pour accuser les PJ ; une chasse désespérée permettra d'empêcher des Hommes-bêtes (ou d'autres) d'accomplir quelque forfaiture avec les armes et la poudre volées aux aventuriers ; etc.

Si vous n'avez pas d'autre solution, une de ces possibilités vous permettra de séparer définitivement les PJ de leurs fusils.

Armes offensives

Étant bruyants, peu fiables et par conséquent dangereux, les fusils rendent nerveux les gens respectueux de la loi — la plupart des cités et des grandes villes imposent que les aventuriers confient leurs armes et leur poudre au corps de garde avant de pouvoir y entrer..

Temps de rechargement

La lenteur du rechargement d'une arme à poudre est éprouvante pour les nerfs. En faisant bien respecter la durée des préparatifs, vous ferez comprendre à vos joueurs que l'Inspecteur Harry aurait certainement connu des moments difficiles dans le monde de **Warhammer.** A la fin, de nombreux personnages ne vont plus supporter de devoir consacrer deux rounds complets à s'occuper de leur arme pendant que les Méchants les chargent ; les tirs se limiteront très rapidement au premier round de combat.

Vous voulez vous montrer vraiment vicieux ? Imposez aux personnages un Test de **Dex** lorsqu'ils rechargent leur arme dans un moment difficile (par exemple, lorsque plusieurs Orques accourent vers eux) ; selon la gravité de l'échec, ils seront victimes d'un des problèmes suivants (au choix du MJ) :

- Modificateur de -10 à l'*Initiative* lors du round de tir ;
- Les préparatifs demandent un round supplémentaire — les Orques ne vont-ils pas arriver trop tôt ?
- Problème d'ignition automatique ;
- La poudre a été oubliée — l'arme produit un clic qui réchauffe le cœur mais sans autre effet ;
- La charge a été oubliée — détonation bruyante mais pas de dommage.
- L'écouvillon est resté dans le canon — l'arme tire normalement, en infligeant le triple des dommages normaux, mais ne peut plus servir jusqu'à la récupération de l'outil.

Panne sèche

Plus Nos Héros se servent de leurs armes, plus leur réserve de poudre s'épuise vite. Et lorsque vous êtes perdu en pleine nature, vous pouvez avoir de grandes difficultés à en obtenir. Aucun alchimiste, aucun Apothicaire à des kilomètres à la ronde et les quelques personnes rencontrées qui pourraient en posséder n'accepteront facilement de la partager, quoi que l'on puisse leur offrir. Après tout, les cochers et leurs semblables transportent des armes à poudre parce qu'elles leur servent à sauver leur vie ainsi que celles de leurs passagers. Ils ne sont pas, eux, à la recherche de problèmes, comme certaines personnes.

La poudre est Rare, comme il est indiqué à la page 295 de **WJRF.** Certaines cités peuvent même imposer des restrictions à sa vente. Vous pourrez donc très facilement faire s'épuiser les réserves des aventuriers, ce qui les amènera à considérer le problème. Ils réserveront alors leurs munitions pour des moments très particuliers et réfléchiront à deux fois avant de jouer les Rambo avec des barils de poudre.

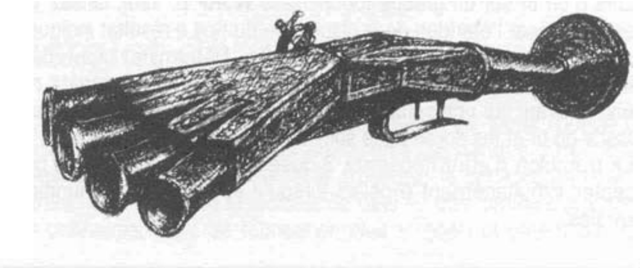
Humidité

Les armes à poudre ne fonctionnent pas lorsqu'elles sont humides. Les PJ doivent donc faire très attention à l'endroit où ils les rangent et à la manière dont ils les protègent. Les occasions de détremper la poudre et de mettre hors d'usage les armes pour un bon moment ne manquent pas — pluie torrentielle, rivières en crue qu'il faut traverser, etc. La poudre est particulièrement sensible à l'humidité quand elle se trouve dans l'arme. Et bien sûr, plus elle est soigneusement protégée, plus il faut de temps pour la sortir. D'un autre côté, si un personnage pense à la ranger dans sa chemise, puis à maintenir constamment un sort Para-Pluie, ne vous acharnez pas sur lui. Une telle ingénuité mérite bien une petite récompense.

DE NOUVEAUX PROBLÈMES D'IGNITION

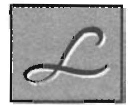
Les problèmes d'ignition présentés dans **WJRF,** page 129, traitent de trois types d'effets possibles ; voici une table plus développée qui vous en propose de nouveaux.

1D100	Résultat
01-20	Combustion partielle. La poudre ne s'est pas intégralement consumée ; la portée et la Force Effective sont réduites de moitié (en arrondissant à l'entier supérieur) pour ce seul tir.
21-50	La charge ne s'enflamme pas ; essayez au prochain round.
51-70	La charge ne s'enflamme pas ; rechargez et essayez à nouveau.
71-80	Combustion lente ou long feu ; l'amorce part mais rien d'autre ne semble se produire. L'arme va cependant partir au round suivant, avec des conséquences pouvant être dangereuses. Quiconque est assez stupide pour regarder l'intérieur du canon avant que la détonation parte encaisse automatiquement un coup à bout portant dans la tête.
81-90	Feu de paille. La poudre autour du bassinet s'enflamme en produisant un éclair brillant, mais l'arme ne fonctionne pas. Elle doit être réamorcée avant de pouvoir tirer à nouveau, ce qui prend un round. La **CT** du tireur subit une pénalité de -10 pour le tir suivant, due à une inquiétude compréhensible sur ce qui va se produire...
91-99	Fusion de la balle. La poudre s'enflamme, mais le projectile est, soit insuffisamment chargé, soit trop petit pour le canon. La chaleur produite par la combustion de la poudre soude la balle au canon. L'arme est maintenant inutilisable et les risques d'explosion sont de 50 % si quelqu'un tente de s'en servir.
00	L'arme explose. L'utilisateur encaisse les dommages normaux et l'arme est bien sûr détruite.



Chapitre 7

OBJETS MAGIQUES



Les nouveaux objets magiques présentés ci-dessous agrandissent considérablement la gamme que vous pouvez introduire dans le jeu. Ils ont été délibérément conçus pour ne pas être trop puissants, afin que les PJ bénéficient du plaisir d'en posséder un certain nombre sans déséquilibrer le jeu pour autant. Les objets magiques devraient être répartis sciemment, mais vous pouvez aussi les déterminer aléatoirement grâce au *Tirage Aléatoire des Objets Magiques* ; il remplace celui qui figure dans **WJRF** p. 183.

Sorts et effets de sort produits par les objets magiques

Bien souvent, les objets magiques reproduisent des effets de sort de façons diverses. Certains accordent une protection permanente, comme la *Robe de Résistance au Feu*, et sans coûter évidemment le moindre Point de Magie. D'autres permettent de créer un effet de sort une fois par jour (période de 24 heures). À moins d'indication contraire, l'utilisateur n'a pas à dépenser de Points de Magie, car l'objet est censé en posséder assez pour permettre le lancement du sort. Une fois le sort lancé, les Points de Magie sont épuisés mais ils reviennent lentement pendant le délai entre deux utilisations. Dans certains cas (comme la *Robe d'Éthéralité*) des conditions particulières peuvent être nécessaires pour rendre le "rechargement" possible. Les objets à "emploi quotidien" ne perdent pas définitivement leurs Points de Magie sous l'effet d'un tel usage. Les objets dont les Points de Magie diminuent au fil des utilisations sont clairement spécifiés.

Tirage Aléatoire des Objets Magiques

1D100	OBJET
01-09	Amulette
10-18	Anneau
19-22	Arc
23-32	Arme
33-42	Armure
43-46	Baguette
47-51	Bottes
52-54	Corde Enchantée
55-57	Corne
58-62	Flèche
63-66	Gants
67-69	Grimoire
70-74	Joyau de Pouvoir
75	Miroir d'Omnivision
76-83	Parchemin
84-93	Potion
94-96	Robe
97-98	Sac
99-00	Objet Rare/Particulier

Amulettes

Pour déterminer la nature de l'amulette magique, jetez 1D10 et consultez la table suivante :

1D10	TYPE D'AMULETTE
1-2	Cuivre Trois-Fois-Béni
3	Adamantine
4-5	Charbon
6	Jade Enchanté
7	Fer
8	*Ordre*
9	Argent Vertueux
10	*Vigilance*

Amulette d'Ordre : Une amulette de ce type ne fonctionnera qu'avec des créatures Bonnes ou Loyales. Elle leur donne des bonus pour tous les Tests de *Contre-Magie* contre des sorts ou des effets de sort dus à des créatures Chaotiques, ainsi que pour tous les Tests de *Peur* ou de *Terreur* dus à ces mêmes créatures. Les bonus sont de +25 pour un personnage Loyal et de +10 pour un personnage Bon.

Amulette de Vigilance : Cette amulette hautement appréciée n'est active que lorsque son porteur est endormi. Si une créature hostile ayant l'intention de provoquer des dommages physiques s'approche à moins de 12 mètres, l'amulette réveille immédiatement le dormeur. Elle n'avertit pas des attaques magiques ou des attaques par projectiles dont la source est au-delà de cette limite ; elle ne préviendra pas plus le dormeur si un voleur vient piller ses possessions (par exemple) !

Anneaux

Pour déterminer la nature de l'anneau, jetez 1D10 et consultez la table suivante.

Les anneaux magiques sont généralement en or ou en argent massif, certains ont été sertis de pierres précieuses ou gravés de dessins complexes ; le Sorcier qui les a enchantés peut ainsi retrouver leur trace s'ils venaient à être perdus ou volés ! Il est important de se rappeler qu'un personnage ne tire aucun avantage à porter plus de deux anneaux magiques à la fois.

1D10	TYPE D'ANNEAUX
1	Anneau Amulette
2	Anneau d'Énergie
3	*Anneau de Force Morale*
4	Anneau de Sort Multiple
5	Anneau de Prévention Multiple
6	Anneau de Protection
7	*Anneau d'Elficité*
8	Anneau de Sort
9	*Anneau de Coups*
10	Anneau de Prévention

Anneau de Force Morale : Cet anneau donne à son porteur une résistance mentale et une clarté d'esprit plus grandes, que reflète un bonus de +10 à tous les Tests de CI et de FM.

Anneau d'Elficité : Un sorcier Elfe ne donnera cet anneau rare à un fidèle serviteur qu'après des années de service, ou pour une action exceptionnellement héro'ique. Lorsqu'il est porté, il accorde certains des avantages de l'Elficité : Vision Nocturne (comme un Elfe — pas besoin de source lumineuse) à 30 mètres, bonus de +5 à l'*Initiative*. Le porteur bénéficie aussi d'un +10 à tous les Tests de Sociabilité concernant des personnages Elfes. Si cet anneau tombe dans de "mauvaises mains", les Elfes le savent et rien ne pourra les empêcher de tout faire pour le récupérer.



Anneau de Coups : Le porteur de cet anneau peut utiliser chacun de ses trois pouvoirs, un à la fois, Pendant 1 tour par période de 24 heures. Chaque pouvoir appelé reproduit exactement les effets des compétences de combat suivantes : Coups Puissants, Coups Précis et Coups Assommants. Ces effets magiques ne peuvent pas être associés à des compétences existantes du même type pour obtenir des bonus doublés.

Arcs

Pour déterminer le type d'arc magique découvert, jetez 1D10 sur chacune des tables suivantes :

1D10	Type d'Arc
1-3	Arc Court
4-6	Arc Normal
7-8	Arc Long
9-0	Arc Elfique

1D10	Type d'Enchantement
1-3	Distance
4-5	*Enchantement*
6-7	Force
8-10	Recherche



Arc de Distance : La portée des flèches lancées par cet arc magique est doublée.

Arc d'Enchantement : Cet arc transfère une part de ses enchantements aux flèches qu'il lance car, bien qu'elles ne bénéficient pas de bonus pour toucher ou pour les dommages, elles sont considérées comme armes magiques et elles peuvent ainsi blesser des créatures qui ne sont sensibles qu'à ce type d'arme.

Arc de Force : Cet arc est enchanté de façon à posséder une plus grande Force Effective que ceux de son type.

La Force de l'arc est déterminée en lançant 1D6+3 (la Force minimale d'un Arc Elfique est 5).

Arc de Recherche : Cet arc permet au tireur d'améliorer sa **CT.** Le bonus est déterminé en faisant un tirage dans la table suivante.

1D10	Bonus de CT
1-4	+5
5-7	+10
8-9	+15
10	+25

Armures

Les armures magiques sont présentées en détail dans le chapitre suivant.

Baguettes

Pour déterminer la nature de la baguette, jetez 1D10 et consultez la table suivante :

1D10	Type de Baguette
1	Baguette Noire
2	Baguette d'Absorption
3	Baguette de Corrosion
4-5	Baguette de Peur
6-7	Baguette de Jade
8-9	Baguette de Jais
10	Baguette d'Onyx

Baguette Noire : Cette baguette maléfique de bois noir est cerclée de fer et gravée de runes néfastes d'origine ancienne. Elle ne fonctionnera qu'avec des créatures Mauvaises ou Chaotiques. Une fois par jour, le possesseur peut produire un sort Manteau de Ténèbres sans dépenser de Points de Magie. Il peut aussi lancer 1D6 Flèches de Faiblesse, là aussi une fois par jour. Ces flèches ont la forme de doigts squelettiques jaunis. Elles sont lâchées au rythme d'une par round et ont la même portée qu'avec un arc long. De plus, chaque flèche est enduite de 1D3 doses d'Humanicide affectant la victime. La Baguette Noire peut tirer 50 Flèches de Faiblesses avant de devenir inerte. Elle ne peut être rechargée que par un répugnant rituel magique incluant un sacrifice humain. Un Prêtre Bon ou Loyal doit être tué avec une dague en or sur un sol vierge, alors que les lunes sont au plus haut pendant Hexensnacht. La baguette est ensuite immergée dans le sang du Prêtre pendant 13 heures, après quoi elle est complètement rechargée.

Baguette d'Absorption : Cette baguette peut agir comme une réserve de 6D6 Points de Magie. Au MJ de déterminer sa capacité maximale, mais sans en informer le joueur ! Sa charge initiale devrait être déterminée avec 3D6 (elle ne peut évidemment pas dépasser le résultat des 6D6). La Baguette d'Absorption acquiert d'autres Points de Magie en absorbant les sorts lancés sur son porteur. Si celui-ci réussit un Test de Contre-Magie, les Points de Magie employés pour le sort qui lui est destiné sont absorbés par la baguette et son effet est annulé. Cela ne s'applique qu'aux sorts qui lui sont spécifiquement destinés. Par exemple, si un sort de Boule de Feu le vise personnellement, il peut être absorbé ; s'il vise un groupe dont il fait partie, il ne l'est pas. Si la baguette tente d'absorber plus de Points de Magie que son maximum prédéterminé, elle explose, en créant une boule de fumée et de feu magique,

en provoquant 1D8 Points de Dommage de **F** 6 et en laissant un *Nuage de Fumée* dans la zone de la détonation.

Les Points de Magie accumulés par la *Baguette d'Absorption* peuvent être utilisés par un enchanteur, selon la manière habituelle, pour incanter ou renforcer les sorts qu'il lance lui-même.

Les joueurs ne devraient pas connaître précisément le nombre de Points de Magie que possède la *Baguette d'Absorption,* ni son maximum (à moins que le PJ ne fasse de longues recherches), mais un personnage ayant le *Sens de la Magie* devrait pouvoir faire une estimation. Vous pourriez annoncer que *"la baguette semble légère", "elle semble chargée de magie", "elle contient suffisamment de Points de Magie pour quelques sorts,* à *condition de ne pas avoir la main trop lourde, mais elle n'approche pas de la surcharge",* etc.

Baguette de Corrosion : En dépensant 1 Point de Magie, l'enchanteur qui utilise cette baguette peut reproduire les effets du sort de Magie de Bataille de Niveau Trois, *Corrosion.*

Baguette de Peur : L'utilisateur de cette baguette peut lancer les sorts suivants à volonté : *Fuite, Peur Magique* et *Panique Magique.* L'enchanteur peut incanter à la moitié du coût de Points de Magie (arrondi au-dessus) le ou les sorts qu'il connaît déjà. Ceux qu'il ne connaît pas (par exemple. s'il n'est pas d'un niveau suffisant) peuvent être incantés mais en dépensant le nombre total de Points de Magie. La baguette ne contient pas de Points de Magie ; ceux-ci doivent provenir de l'enchanteur. Bien entendu, les non enchanteurs ne peuvent pas se servir de cet objet.

Bottes

Pour déterminer la nature des bottes magiques, jetez 1D10 et consultez la table suivante :

1D10	Type de Bottes
1	Bottes de Bowa
2	Bottes de Commandement
3-4	Bottes de Dissimulation
5-6	Bottes de Saut
7-8	*Bottes de Silence*
9	Bottes de Vitesse
10	*Bottes d'Anti-Pistage*

Bottes de Silence : Le porteur de ces bottes marche presque silencieusement lorsqu'il se déplace à une allure normale de marche. Il ne peut être entendu que sur un jet de 95+, sur 1D100 et uniquement dans les 8 mètres. Le déplacement à une allure plus rapide que l'allure de marche réduit ses chances à 50 %.

Tout cela suppose que le marcheur transporte un équipement normal et n'accomplit pas d'activité bruyante.

Bottes d'Anti-Pistage : Le porteur de ces bottes ne laisse pas de traces visibles, même dans la poussière et le sable et il ne peut pas être normalement pisté (mais une créature qui piste à l'odorat pourra toujours le suivre).

Cornes

En dehors de la *Corne de Licorne* et de la *Corne de Conjuration,* les cornes magiques suivantes n'ont rien d'inhabituel dans leur aspect ; elles ressemblent à des cornes de chasse lustrées.

On ne peut souffler qu'une seule fois par jour dans chacune des cornes présentées ci-dessous pour obtenir son effet magique, mais les protections standard qu'elles accordent sont permanentes.

Pour déterminer la nature de la corne, jetez 1D10 et consultez la table suivante :

1D10	Type de Corne
1	*Corne de Conjuration*
2-3	*Corne de Meute*
4-6	*Corne d'Abondance*
7-9	*Corne de Vaillance*
10	*C'orne de Licorne*

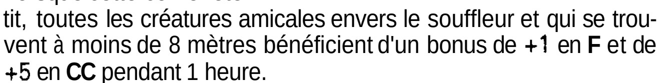
Corne de Conjuration : Lorsqu'elle retentit, tous les Mort-vivants se trouvant à moins de 8 mètres de l'utilisateur doivent tenter immédiatement un Test *d'Instabilité* avec une pénalité de -2, les résultats inférieurs à 1 étant considérés comme 1. Cela s'applique même si le Mort-vivant n'est pas normalement sujet à l'*Instabilité*. De plus, toute forme de contrôle sur eux (par des sorts Nécromantiques ou une Liche, etc.) est brisée et doit être rétablie. Les Démons situés à moins de 8 mètres du sonneur lors de l'utilisation doivent réussir un Test d'*Instabilité* avec une pénalité de -2 ou être renvoyés dans leurs propres royaumes.

La *Corne de Conjuration* est inhabituelle car elle est sculptée dans un fémur humain et cerclée d'argent.

Corne de Meute : Lorsqu'il souffle dans cette corne, l'utilisateur voit apparaître magiquement 1D4+1 Chiens de Guerre (voir **WJRF** p. 235) à ses côtés, au bout d'un round ; ceux-ci le serviront fidèlement pendant 1 tour puis repartiront. Ils suivront des ordres simples, comme combattre les ennemis du sonneur de corne au mieux de leurs capacités, et tous leurs tests (par exemple les Tests de *Contre-Magie)* se feront au niveau de leur évocateur, sauf si le leur est plus élevé ; dans ce cas, c'est ce dernier qui servira.

Corne d'Abondance : Cette corne dégorge suffisamment d'eau et de nourriture pour alimenter jusqu'à 8 créatures de taille humaine ou leur équivalent (c.-à-d. 12 Chiens de Guerre, 4 chevaux, 4 Halfelings, 2 Ogres, 1 Troll) pendant 24 heures.

La nourriture ressemble à du foin bouilli mais son goût et son arôme sont délicieux et elle est très nourrissante. En plus, elle est fournie "prête à servir" à la température souhaitée.



Corne de Vaillance : Lorsque cette corne retentit, toutes les créatures amicales envers le souffleur et qui se trouvent à moins de 8 mètres bénéficient d'un bonus de +1 en **F** et de +5 en **CC** pendant 1 heure.

Corne de Licorne : Cette corne magique ne peut être utilisée que par un personnage d'alignement Bon ou Loyal. Le simple fait de la porter lui confère un bonus de +10 à tous ses Tests de *Contre-Magie* ; s'il s'agit d'un Clerc d'une divinité Loyale ou Bonne, le bonus est de +20. Un des effets suivants peut être produit une fois par jour en soufflant dans la *Corne de Licorne* :

1. Toutes les créatures amicales à moins de 8 mètres sont soignées de 2 Points de Blessure.
2. Toutes les créatures Mauvaises ou Chaotiques à moins de 8 mètres encaissent automatiquement 2 Points de Blessure sans pouvoir tenter de Test de *Contre-Magie* pour annuler les effets.
3. Soit *Pathologie* (comme le sort de Magie Druidique de Niveau Deux), soit *Anti-Poisons* (comme le sort Clérical de Niveau Un des Clercs de Shallya) peut être lancé sur une créature Bonne ou Loyale, sans dépenser de Points de Magie.

Un personnage qui possède la *Corne de Licorne* ne peut pas être amené à trahir son alignement, que ce soit par la ruse ou par les enchantements (par un sort de *Changement d'Allégeance,* par exemple). Tout sort qui produit normalement un tel effet échoue et, si c'est la ruse qui est employée, le personnage ressent un fort picotement dans la nuque ; cela l'avertira qu'une série d'actions prévues (ou dans lesquelles il est impliqué) pourraient entraîner une violation involontaire de son alignement.

Flèches

Pour déterminer la nature de la flèche magique découverte, jetez 1D8 et consultez la table suivante. Généralement, 1D6 flèches de la même nature seront trouvées ensemble. Les chances pour qu'il s'agisse de carreaux d'arbalète sont de 20 %.

1D8	Type de Fleche
1	*Exterminatrice*
2	*Vampirique*
3	*Division*
4	*Destin*
5	*Grappin*
6	Puissance
7	*Précision*
8	Vol Infaillible

Toutes les flèches magiques sont détruites lorsqu'elles atteignent une cible, sauf la *Flèche d'Hémorragie.* Si une flèche magique est tirée mais qu'elle n'atteint pas sa cible, il peut être possible de l'utiliser à nouveau. La chance de base est de 90 %, mais, dans certaines circonstances (par exemple un tir sur de la pierre), vous pouvez réduire cette chance de survie à 50 %, voire moins, selon les cas.

Flèche Exterminatrice : La table ci-dessous permet de déterminer le type de créature affectée par cette flèche. Lorsqu'une créature du type déterminé est atteinte, elle encaisse automatiquement le double des dommages normaux. Les autres créatures ne subissent que les dommages normaux, mais la flèche est toujours considérée comme une arme magique contre elles.

1D100	Créatures affectées
01-05	Gobelins et Morveux
06-10	Hobgobelins
11-20	Orques et Semi-Orques
21-25	Tous les Gobelinoïdes
26-27	Élémentaux
28-30	Démons
31-35	Créatures Mort-vivantes et Éthérales
36-45	Créatures du Chaos (y compris les Guerriers du Chaos, etc.)
46-50	Dragons, Vouivres et Jabberwocks
51-55	Elfes
56-60	Nains. Gnomes et Halfelings
61-65	Fimir
66-70	Animaux Monstrueux (Manticores, Griffons, etc.)
71-75	Skavens
76-80	Hommes-Lézards et Troglodytes
81-85	Géants
86-90	Ogres et Trolls
91-95	Créatures Garous
96-00	Vampires

Flèche Vampirique : Cette curieuse flèche possède une petite poche de cuir juste à l'arrière de la pointe. Lorsqu'elle atteint la cible, elle ne provoque pas de dommages immédiats. Au lieu de cela, la poche se gonfle et absorbe en 1 round environ 15 % du sang de la créature (soit 1/2 litre pour un Humain, un Orque ou un Nain, 1 litre pour un Ogre, etc.). La flèche se détache d'elle-même ensuite, ce qui provoque des dommages égaux au quart des Points de Blessures actuels de la victime (avec un minimum de 2 points infligés). Le sang reste dans le sac pendant environ 1 heure, après quoi la flèche reprend sa forme normale et son contenu disparaît. Pendant ce laps de temps, le sang peut être transvasé dans un récipient adapté (ou simplement jeté) grâce à son extrémité non close. Cette flèche est très appréciée de ceux qui recherchent le sang comme ingrédient pour les potions magiques.



Flèche de la Division : Lorsqu'elle arrive sur sa cible, cette flèche bourdonne et se divise en 1D6 projectiles indépendants ; chacun d'eux frappe la cible choisie ou bien des créatures choisies aléatoirement dans un groupe de cibles.

Les jets pour toucher et les jets de dommages doivent être effectués séparément pour chaque flèche.

Flèche du Destin : Similaire dans ses effets à la *Rune de Petite Mort* (voir WJRF p. 190), elle affecte une créature ou un type de créature déterminé comme pour la *Flèche Exterminatrice.* Lorsqu'elle atteint sa cible, celle-ci doit réussir un Test de *Contre-Magie* ou être tuée. Même en cas de réussite du Test, elle encaisse le double des dommages normaux.

Flèche Grappin : Lorsqu'elle est tirée, cette flèche se transforme en un grappin qui peut s'accrocher à n'importe quelle surface. Il peut supporter le poids d'une corde de 30 mètres (qui est généralement accrochée avant que la flèche soit décochée) et d'une créature de taille humaine normalement encombrée. Un poids supérieur provoque la rupture du grappin, avec d'éventuelles conséquences désastreuses. La flèche peut être employée 1D6 fois avant de perdre ses capacités magiques. En combat, elle inflige le double des dommages normaux, mais le jet pour toucher se fait avec une pénalité de -10 et tout coup porté la détruit.

Flèche de Précision : Cette flèche donne un bonus à la CT lorsqu'elle est décochée. Lancez 1D10 et consultez la table suivante :

1D10	Bonus à la CT
1-4	+10
5-7	+20
8-9	+30
10	+40

Gants

Pour déterminer la nature des gants magiques, jetez 1D10 et consultez la table suivante :

1D10	Type de Gants
1-4	*Gants d'Archer*
5-6	*Gants du Cobra*
7-10	*Gants d'Agilité*

L'apparence des gants varie des uns aux autres, mais les *Gants d'Agilité* sont généralement d'un blanc éclatant ou en peau de chamois dorée.

Gants d'Archer : Lorsqu'ils sont portés par une créature qui tire avec un arc de tout type, ces gants ajoutent +10 à sa **CT** pour la détermination de la réussite du coup. Ce bonus est cumulatif avec toute amélioration due à un arc et/ou des flèches magiques.

Gants du Cobra : Ces gants ne révèlent leur sinistre pouvoir que lors des corps à corps. Le porteur doit réussir un jet pour toucher normal ; la victime est alors atteinte par un des gants ; des crochets venimeux jaillissent du bout des doigts et injectent leur venin dans le système sanguin de la victime. Celle-ci doit réussir un Test de *Poison* ou mourir en 1D3 rounds. Le porteur des gants ne peut pas avoir d'arme dans la main avec laquelle il touche son adversaire ; les créatures ayant des peaux très épaisses (les Trolls par exemple) ou une forte couche de graisse (comme un ours sauvage) ne sont pas affectées par l'attaque de ces gants.

Gants d'Agilité : Ces gants accordent à celui qui les porte un bonus de +10 à sa *Dextérité.* En plus de ce bonus général, ils lui donnent aussi les compétences *Escamotage, Crochetage des Serrures* et *Vol à la Tire,* s'il ne les a pas déjà ; s'il les possède, il peut ajouter un bonus de +10 à tout Test les concernant.

Robes

Les robes magiques se présentent sous de nombreuses formes et diverses tailles ; cela peut aller de la relique défraîchie dévorée par les mites au somptueux manteau de velours sombre souligné de soie écarlate et garni de fermoirs d'argent. Leur taille s'adapte automatiquement à celle du porteur dans les limites de la taille d'un petit Halfeling à celle d'un Humain corpulent. Aucune ne craint le feu (mais seule la *Robe de Résistance au Feu* confère des protections contre de telles attaques). Pour déterminer le type de robe magique découverte, jetez 1D10 et consultez la table suivante :

1D10	Type de Robe
1-2	*Robe de Déguisement*
3-4	*Robe d'Éthéralité*
5	*Robe de Résistance au Feu*
6-7	*Robe de Brume et de Fumée*
8	*Robe du Linceul*
9-10	*Robe d'Endurance*

Robe de Déguisement : Son porteur peut utiliser les sorts *Apparence Illusoire* et *Action Secrère,* une fois par jour chacun, sans dépenser de Points de Magie. Une robe sur 6 possède un enchantement plus puissant et permet de lancer aussi *Répliques* une fois par jour.



Robe d'Éthéralité : Cette robe contient 7 Points de Magie que seul le porteur peut dépenser pour lancer le sort *Ethéralité.* Lorsque le porteur revient de l'Ether, la *Robe d'Éthéralité* doit être maintenue dans l'obscurité totale, où elle peut régénérer 1 Point de Magie par heure tant qu'elle n'est pas utilisée. Au bout de 7 heures, elle permet à son porteur de retourner dans le monde éthéral.

Robe de Résistance au Feu : Cette robe très recherchée accorde au porteur la protection permanente d'un sort de *Résistance au Feu* ; se référer à **WJRF** p. 168 pour les détails.

Cependant, chaque fois qu'une *Robe de Résistance au Feu* est exposée à un feu magique (un souffle de Dragon, par exemple), elle a 5 % de risques d'être détruite.

Robe de Brume et de Fumée : Le porteur de cette robe, qui est généralement de couleur grise, peut lancer *Nuage de Fumée* et *Brume* une fois par jour sans dépenser de Points de Magie.

Robe du Linceul : Ce manteau permet au porteur de lancer le sort *Apparence Fantomatique* une fois par jour, sans dépenser de Points de Magie. Pour déterminer la forme de Mort-vivant que le porteur peut imiter, jetez 1D10 et consultez la table suivante :

1D10	Type de Mort-vivant
1-5	Toute forme de Mort-vivant
6-9	Tout Mort-vivant non-Éthéral
10	Mort-vivant Ethéral

La *Robe du Linceul* accorde aussi au porteur une immunité permanente contre les effets de *Peur* produits par les Mort-vivants Ethéraux.

Robe d'Endurance : Cette robe accorde à son porteur un bonus en *Endurance.* pour déterminer ce bonus, jetez 1D10 et consultez la table suivante :

1D10	Bonus
1-5	+1
6-9	+2
10	+3

La *Robe d'Endurance* ne fonctionne pas si elle est portée avec une armure de tout type, et les sorts *d'Aura* n'agiront pas sur une personne qui la porte. Elle est très appréciée des sorciers pour ses capacités protectrices et ils sont généralement prêts à payer un bon prix pour en acquérir un.

Sacs

Pour déterminer la nature du sac magique, jetez 1D10 et consultez la table suivante :

1D10	Type de Sac
1-6	*Sac de Légèreté*
7-8	*Sac de Middenheim*
9-10	*Sac de Ressource*

Sac de Légèreté : Les objets placés dans ce sac ne pèsent que le dixième de leur poids normal ; son utilité principale est donc d'empêcher un personnage de s'écrouler sous un trop gros encombrement.

Chaque sac possède une limite de poids (le poids maximum que l'on peut mettre dedans), calculée comme suit : 2D6+6 x 100 *d'Encombrement* De plus le *Sac de Légèreté* ne peut contenir ni créature vivante, ni objet de plus de 30 cm dans sa plus grande dimension.

Sac de Middenheim : À l'origine, il était fabriqué par les Sorciers de Middenheim, mais le concept a été copié partout et il est maintenant relativement répandu.

Le *Sac de Middenheim* possède toutes les propriétés du *Sac de Légèreté* (sauf la limite de poids qui est de 2D6+3 x 100 d'*Encombrement*) ; en plus, le sac est parfaitement résistant aux feux non magiques et imperméable à l'eau ; il n'offre pas de protection contre les écrasements et autres mauvais traitements. Il est donc très utile pour la protection des objets délicats, en particulier des matériaux écrits.

Sac de Ressource : Ce petit sac, semblable à une sacoche, est généralement en cuir rigide, avec des surpiqûres croisées très serrées. Une fois par jour, un enchanteur possédant ce *Sac de Ressource* peut en sortir les composants pour un seul sort, quel qu'il soit.

Ces composants doivent être employés dans les 5 rounds, sous peine de tomber en poussière. Un seul jeu de composants, suffisant pour lancer un seul sort. peut en être sorti chaque jour.

Objets rares et particuliers

Il y a plusieurs raisons qui expliquent que ces objets magiques n'ont que peu de chances d'être découverts. Certains sont uniques, n'ayant été créés qu'en un seul exemplaire. Certains ont révélé des effets secondaires malheureux et leur production fut arrêtée. D'autres étaient des réussites, mais les objets furent volés et leurs créateurs abattus, et le secret de fabrication s'est éteint avec eux. D'autres encore étaient tout simplement ratés ; ils peuvent avoir une certaine utilité mais sans être ce que le sorcier enchanteur attendait et ils n'ont donc pas été reproduits de façon intensive. Un ou deux ont été créés par des sorciers qui voulaient se venger de gens qui les avaient roulés ou contraints. Dans tous les cas, ces objets ne sont pas de "conception standard", ce que reflètent leurs faibles apparitions. Pour déterminer la nature de l'objet rare ou particulier découvert, jetez 1D100 et consultez la table suivante :

1D100	Objet Magique
01-10	*Anneau de compréhension*
11-31	*Bourse Dentée*
32-43	*Dague des Halfelings*
44-54	*Harnais du Courage*
55-72	*Lanterne des Jours*
73-81	*Loupe de Détection*
82-89	*Lyre Mélodieuse*
90-00	*Sable de Projection*

Anneau de Compréhension : Cet anneau permet au porteur d'acquérir *l'Alphabétisation de sa Propre Langue,* s'il ne l'avait pas déjà. 50 % de ces anneaux accordent la connaissance des formes écrites et parlées de 1D3 autres langues — consultez le livre de règles pour déterminer aléatoirement ces autres langues (**WJRF** p. 46) ou choisissez-les.

Bourse Dentée : Ce type d'objet n'est désormais plus rare dans L'Empire, car de riches marchands payent bien les Sorciers pour qu'ils en fabriquent. Une *Bourse Dentée* ressemble à une ordinaire bourse de cuir munie de cordons. Si quelqu'un d'autre que son propriétaire légitime tente de l'ouvrir et de s'emparer de l'argent qu'elle contient, des rangées de dents très acérées apparaissent à l'intérieur et mordent la main du voleur. La morsure initiale cause 1 Point de Dommage, quelle que soit la protection, même s'il s'agit de gantelets métalliques (car les dents magiques ne sont pas arrêtées par le métal). Les dents s'accrochent à la main pendant 1D6 rounds, qu'elles mordent et aspirent le sang ; la victime encaisse 1 Point de Blessure automatique à chaque round. Pendant tout ce temps, la *Bourse Dentée* crie *"Au Voleur ! Au Voleur !"* à un volume sonore presque assourdissant.

Lorsqu'une *Bourse Dentée* est volée à son propriétaire, il lui faut 7 jours pour s'accorder à son nouveau possesseur, période pendant laquelle il doit la porter continuellement. Après la semaine complète, elle reconnaît son nouveau possesseur comme étant son propriétaire légitime.

Des rumeurs circulent sur l'existence de *Sacs Dentés* et de *Sacoches a Crocs,* certains ayant même des dents venimeuses, mais leur existence n'a jamais été établie avec certitude... jusqu'à présent.



Dague des Halfelings : Ces objets rares furent réalisés par un Sorcier de L'Empire mort depuis longtemps et qui était connu pour l'agressivité de ses domestiques halfelings. La Dague des Halfelings ne montre ses propriétés magiques que dans les mains d'un Halfeling ; les autres la considèrent simplement comme une arme magique contre les créatures qui ne peuvent être affectées que de la sorte. Elle n'a que la taille d'une dague, mais dans les mains d'un Halfeling, elle agit comme une épée normale, avec un bonus supplémentaire de +10 à la **CC.**

Harnais du Courage : Taillé dans un cuir brun de la meilleure qualité, garni de mithril bleu durci, ce harnais est très recherché par les possesseurs de chevaux de guerre. Il s'ajuste sur n'importe quel cheval et, une fois cela fait, l'animal est complètement immunisé contre la *Peur,* qu'elle soit provoquée par le feu ou toute autre chose (par exemple, le sort *Panique).* Le cheval reste cependant sensible à la *Terreur.*

Ce Harnais du Courage ne peut être utilisé que sur des chevaux — Les Pégases, entre autres, ne sont pas affectés.

Lanterne des Jours : Cette lanterne décorée en bois sombre éclaire comme une lampe-tempête, mais l'huile ne brûle que très lentement ; une pinte l'alimente pendant 1D4 jours.

Loupe de Détection : Elle ressemble à une loupe montée sur une longue poignée d'ivoire, mais son utilité n'est pas de grossir pas les objets que l'on regarde à travers elle ; au lieu de cela, l'utilisateur voit toutes les illusions créées par des sorts d'Illusionniste de niveau 1-3, telles qu'elles sont réellement. Un Illusionniste qui se déguise avec une *Apparence Illusoire,* par exemple, sera vu sous sa forme originale et s'il tente de dissimuler ses activités avec *Action Secrète,* elles demeurent visibles.

La *Loupe de Détection* doit cependant être tenue en main. Et comme les deux mains sont nécessaires à l'incantation des sorts, il n'est pas possible de s'en servir pour voir un Illusionniste et lui lancer un sort. Dans ce cas, l'enchanteur doit être aidé de quelqu'un d'autre qui la lui tienne.

Lyre Mélodieuse : Dans les mains d'un joueur de lyre, ce splendide instrument exécute des mélodies magnifiques et obsédantes, ce qui accorde au musicien un bonus de +20 pour trouver du travail comme *Bateleur* et à tous ses Tests de *Ouémandage.*

Sable de Projection : On pense que cette substance rare est enchantée par des sorciers de Cathay; dans L'Empire, sa technique de fabrication reste incompréhensible. La poussière magique est habituellement placée dans une fiole ou un sachet hermétique, qui en contient suffisamment pour 1D4 utilisations. La valeur d'une cuillère à café tenue en main peut être lancée jusqu'à 12 mètres et, à partir du point d'impact, un nuage de sable se développe sur un rayon de 4 mètres. Toutes les créatures dans cette zone sont aveuglées pendant 1D6 rounds ; pendant ce laps de temps, elles subissent une pénalité de -25 à leur **CC** et elles ne peuvent ni tirer de projectiles ni lancer de sorts.

Chapitre 8

ARMURES MAGIQUES



Dans le livre de règles WJRF, les enchantements incorporés aux armures magiques sont assez réduits. En général, une armure magique se différencie d'une armure non-magique par les points d'armure supplémentaires qu'elle accorde au porteur — aussi appréciable que cela soit, on n'y retrouve guère l'essence des objets mythiques ! Nous vous présentons ici des règles optionnelles qui vous permettront de donner plus de "saveur" aux armures magiques, avec une grande gamme d'enchantements dont les effets, intéressants au demeurant, n'ont pas tous pour objectif d'assurer une simple protection...

TYPE D'ARMURE

La nature d'une pièce d'armure que vous créez — casque ou cuirasse, chemise de mailles ou jambières — peut toujours être déterminée grâce à la table du livre de règles (WJRF p. 186). Par contre, le processus de détermination du *type* d'armure est légèrement différent.

NOMBRE D'ENCHANTEMENTS

Tout comme les armes magiques, les armures peuvent être dotées de plusieurs enchantements. Leur nombre et leur type dépendent de la pièce d'armure concernée. Pour déterminer le nombre d'enchantements, jetez 1D100 et consultez la ligne correspondante de la table suivante :

PIECE D'ARMURE	NOMBRE D'ENCHANTEMENTS				
	1	2	3	4	5
Cagoule	01-90	91-00	-	-	-
Casque	01-75	76-90	91-99	00	-
Chemise/Cotte de Mailles	01-80	81-95	96-00	-	-
Jambières (paire)	01-90	91-00	-	-	-
Manches (paire)	01-90	91-99	00	-	-
Cuirasse	01-75	76-90	91-96	97-99	00
Bouclier	01-90	91-96	97-00	-	-

DÉTERMINATION DES ENCHANTEMENTS

Le premier enchantement appliqué à une armure est toujours *Protection Accrue.* Tous les autres peuvent être choisis par le MJ ou déterminés aléatoirement grâce aux *Tables des Enchantements d'Armure.*

TABLES DES ENCHANTEMENTS D'ARMURE

Protection Accrue

1D100	POINTS D'ARMURE
01-10	1
11-80	2
81-95	3
96-00	4

Cagoule ou Casque

1D100	TYPE D'ENCHANTEMENT
01-41	*Augmentation de Caractéristique* — lorsqu'il porte le casque ou la cagoule, une des caractéristiques du porteur s'améliore. Déterminez cette augmentation grâce à la table suivante :

1D100	AUGMENTATION DE CARACTÉRISTIQUE
01-15	I +10
16-30	Cd +10
31-45	Int +10
46-60	Cl +10
61-75	FM +10
76-80	I +1D3x10
81-85	Cd +1D3x10
86-90	Int +1D3x10
91-95	Cl +1D3x10
96-00	FM +1D3x10

1D100	TYPE D'ENCHANTEMENT
42-43	*Folie Furieuse* — le porteur est *sujet* à *la frénésie* chaque fois que la cagoule ou le casque est porté.
44-48	*Haine* — le porteur devient *sujet* à *la haine* d'une race particulière. Déterminez cette race grâce à la table suivante :

1D100	RACE
01-05	Gobelins et Morveux
06-10	Hobgobelins
11-20	Orques
21-25	Tous les Gobelinoïdes
26-27	Elémentaux
28-30	Démons
31-35	Mort-vivants
36-45	Créatures et adeptes du Chaos non-démoniques
46-50	Dragons



51-55	Tous les reptiles
56-60	Nains, Gnomes et Halfelings
61-65	Elfes
66-70	Fimir
71-75	Animaux géants
76-80	Skavens
81-85	Géants
86-90	Ogres et Trolls
91-95	Lycanthropes
96-00	Vampires

Note : Un personnage qui appartient à la race *haïe* (ou qui en devient membre d'une façon ou d'une autre) ne peut pas porter ce casque ou cette cagoule. Il perd 1D6 *points de blessure* (quelle que soit son *Endurance* et les autres modificateurs) à chaque fois qu'il tente de mettre cette pièce d'armure.

49-51 *Invisibilité* — le porteur peut devenir invisible à volonté, une fois par jour. Cette invisibilité dure 10+1D10 tours, pendant lesquels il ne peut pas être détecté par les méthodes normales. Ses adversaires portent leurs attaques avec une pénalité de -40 s'il reste immobile et silencieux ; s'il bouge, parle ou attaque, ce modificateur est réduit à -20.

52-81 *Protection* — le porteur est complètement immunisé contre un type d'attaque, un effet magique ou une condition psychologique, quelle qu'en soit la cause. Déterminez la nature de la protection grâce à la table suivante :

1D100	EFFET ANNULÉ
01-05	*Animosité*
06-10	*Attaque de Regard*
11-15	*Compulsion* — y compris l'hypnotisme et tous les sorts qui obligent la victime à accomplir quelque chose : ex. *Débilité, Sommeil, Fuite,* etc.
16-20	*Folie* — guérit de tous les troubles antérieurs *pendant qu'il est porté* ; le personnage ne peut acquérir aucun point de folie tant qu'il le porte.
21-25	*Illusions* — y compris tous les sorts d'Illusion Magique, l'invisibilité et les visions et les sons créés magiquement, comme les sorts *Sons* et *Feux Follets.*
26-30	*Instabilité*
31-40	*Peur* et *Terreur* — ycompris tous les sorts qui provoquent la peur ou la fuite.
41-90	*Protection Locale* — faites un jet sur la *Table de Protection Locale.*
91-95	*Stupidité*
96-00	Tous les effets *psychologiques.*

82-83 *Réflexion Magique* — lorsqu'un sort est lancé sur le porteur, il est renvoyé sur l'enchanteur si le porteur réussit un Test de FM. En cas d'échec, il peut malgré tout tenter un deuxième Test de FM pour éviter les effets du sort, si la description de ce dernier l'autorise.

84-88 *Régénération* — le porteur régénère 1 B perdu par tour, dans la limite de son score normal.

89-90 *Respiration Aquatique* — le porteur peut respirer sans air et ne suffoquera pas dans le vide ou sous l'eau. Il est aussi immunisé contre tous les gaz et les poisons inhalés.

91-95 *Sorcellerie* — un enchanteur peut porter cette pièce d'armure sans que cela affecte sa capacité d'incantation de sorts. D'autres pièces d'armure présentent le même avantage. De plus, l'armure peut avoir des pouvoirs supplémentaires — effectuez un jet sur la table suivante :

1D100	POUVOIR
01-75	*Néant* — pas d'autres pouvoirs.
76-80	*Absorption de Sorts* — le casque ou la cagoule absorbe les Points de Magie des sorts lancés sur le porteur ; celui-ci peut alors les utiliser comme s'ils provenaient d'un *Joyau de Pouvoir.* Si le casque ou la cagoule tente de contenir plus de 10 PM, il explose, en provoquant sa destruction et en infligeant 1D3 points de dommage de F 10 au porteur et à quiconque se trouve à moins de 5 mètres.
81-85	*Amplificateur de Pouvoir* — la dépense de Points de Magie pour tous les sorts incantés par le porteur est réduite de moitié, en arrondissant à l'entier supérieur.
86-90	*Immunité* — le porteur est immunisé contre un sort déterminé aléatoirement.
91-95	*Pouvoir* — le porteur acquiert 2D6 Points de Magie, qui sont renouvelés à chaque lever de soleil.
96-00	*Réserve* — le casque ou la cagoule peut contenir jusqu'à 1D10 niveaux de sorts magiques ; le porteur peut les y emmagasiner à tout moment et ils restent là jusqu'à ce qu'il décide de les incanter.

96-00 *Vol* — le porteur peut voler comme un *piqueur* pendant 10+1D10 tours par jour.

Protection de Tronc

(Chemise ou Cotte de Mailles, Cuirasse)

1D100	Type d'Enchantement
01-45	*Augmentation de Caractéristique* — lorsqu'il met cette pièce d'armure, une des caractéristiques du porteur s'améliore. Effectuez un jet sur la table suivante :

1D100	Augmentation de Caractéristique
01-25	F +1
26-50	E +1
51-75	I +10
76-80	F +1D3
81-85	E +1D3
86-90	I +1D3 x 10
91-00	Relancez deux fois le dé

46-95 *Protection* — le porteur est complètement immunisé contre un type d'attaque, un effet magique ou une condition psychologique, quelle qu'en soit la cause. Déterminez la nature de la protection grâce à la table suivante :

1D100	Effet Annulé
01-10	*Absorption de Caractéristique*
11-20	*Armes Magiques* — effectuez un jet sur la table suivante

1D100	Protection
01-80	+10 ou moins à l'attaque et/ou +1 aux dommages.
81-95	+20 ou moins à l'attaque et/ou +2 aux dommages.
96-00	+30 ou moins à l'attaque et/ou +3 aux dommages.

21-30	*Éclair*
31-40	*Feu*
41-50	*Magie* — effectuez un jet sur la table suivante :

1D100	Protection
01-25	Magie Mineure
26-50	Magie Mineure et Niveau 1
51-60	Magie Mineure et Niveau 1-2
61-65	Magie Mineure et Niveau 1-3
66-75	Toute la Magie de Bataille
76-80	Toute la Magie Démonique
81-85	Toute la Magie Elémentaire
86-90	Toute la Magie Illusoire
91-95	Toute la Magie Nécromantique
96-98	Toute la Magie Druidique
99-00	Tous les sorts

51-60	*Peur* et *Terreur* — y compris tous les sorts qui provoquent la peur ou la fuite.
61-70	*Protection Locale* — effectuez un jet sur la *Table des Protections contre les Attaques.*
71-80	*Protection Locale* — effectuez un jet sur la *Table des Protections Locales.01-10*
81-85	*Toutes les armes non-magiques*
86-00	*Tous les effets psychologiques*

96-00 *Sorcellerie* — Cette pièce d'armure ne gêne pas les capacités d'incantation du porteur. Un enchanteur peut la porter sans être pénalisé.

Manches

1D100	Type d'Enchantement
01-40	*Augmentation de Caractéristique* — lorsque cette pièce d'armure est mise, une des caractéristiques du porteur est augmentée. Effectuez un jet sur la table suivante :

1D100	Augmentation de Caractéristique
01-40	I +10
41-80	Dex +10
81-90	I + 1D3 x 10
91-00	Dex + 1D3 x 10

41-50	*Déflexion* — le porteur peut faire dévier les coups qu'il reçoit avec ses bras, ce qui lui donne l'équivalent de 1 PA supplémentaire partout. Cette propriété peut être employée avec une arme de parade mais pas avec un bouclier.
51-55	*Gants Magiques* — les manches ont les mêmes propriétés qu'un type connu de gants ou de gantelets magiques. Déterminez-les avec la table appropriée de WJRF (p. 182) ou de ***Repose* Sans Paix.**
56-60	*Imrnobilisation* — le porteur est immunisé contre les paralysies provoquées par des sorts tels que *Immobilisation,* des poisons ou tout autre moyen. Il ne peut pas être retenu contre sa volonté, que ce soit par la magie ou autrement.
61-70	*Protection contre les Attaques* — effectuez un jet sur la *Table des Protections contre les Attaques.*
71-75	*Protection contre les Projectiles* — le porteur peut repousser tout projectile qui arrive sur lui avec ses bras et il est immunisé contre les projectiles non-magiques dont la taille ne dépasse pas celle d'une flèche.
76-95	*Protection Locale* — effectuez un jet sur la *Table des Protections Locales.*
96-00	*Sorcellerie* — Cette pièce d'armure ne gêne pas les capacités d'incantation du porteur. Un enchanteur peut la porter sans être pénalisé.



jambières

1D100	TYPE D'ENCHANTEMENT
01-40	Augmentation de Caractéristique — lorsque cette pièce d'armure est mise, une des caractéristiques du porteur est augmentée. Effectuez un jet sur la table suivante :

1D100	AUGMENTATION DE CARACTÉRISTIQUE
01-40	M +1
41-80	I +10
81-90	M + 1D3
91-00	I + 1D3 x 10

41-45	Bond — le porteur peut faire un bond deux fois plus long que ce que son score en M lui permet normalement. De plus, comme il retombe toujours sur ses pieds, une chute est considérée comme un saut.
45-50	Bottes Magiques — les jambières ont les mêmes propriétés qu'un type connu de bottes magiques. Déterminez-les avec la table appropriée de **WJRF** (p. 187) ou de **Repose Sans Paix.**
51-55	Coup de Pied — le porteur acquiert une attaque supplémentaire à chaque round. Son score d'Attaque est augmenté de 1, mais cette attaque prend toujours la forme d'un coup de pied, considéré comme un coup avec une arme normale. Lancez 1D6 pour déterminer la localisation du coup : 1-2 = jambe gauche ; 3-4 = jambe droite ; 5-6 = tronc.
56-60	Esquive — le porteur peut esquiver automatiquement un coup par round ; le joueur fait son choix après les jets d'attaque, mais avant les jets de dommages.
61-65	Mouvement — le porteur n'est jamais affecté par les sorts (du type Immobilisation) ou les autres conditions qui gênent le mouvement. Les déplacements ne sont pas affectés par les terrains difficiles, mais les obstacles doivent être franchis normalement. Les effets psychologiques qui devraient immobiliser le porteur (comme la *peur*) le font s'éloigner au plus vite de la source de cet effet pendant un round, puis il peut effectuer un nouveau test.
66-75	Protection contre les Attaques — effectuez un jet sur la Table des Protections contre les Attaques.
76-95	Protection Locale — effectuez un jet sur la Table des Protections Locales.
96-00	Sorcellerie — Cette pièce d'armure ne gêne pas les capacités d'incantation du porteur. Un enchanteur peut la porter sans être pénalisé.

Bouclier

1D100	TYPE D'ENCHANTEMENT
01-10	Absorption de Sorts — le bouclier absorbe les Points de Magie des sorts incantés sur l'utilisateur; lorsqu'il a absorbé 10 Points de Magie, le bouclier projette un unique éclair (comme le sort) sur une cible quelconque se trouvant dans le champ de vision de l'utilisateur.
11-20	Briseur d'Armes — chaque fois que le bouclier réussit à parer une attaque portée avec une arme de mêlée non-magique, son utilisateur tente un Test de **F** x 10. S'il réussit, l'arme se brise contre le bouclier et est détruite. Les armes magiques ne sont pas affectées.
21-30	Charge — lorsque son utilisateur charge un adversaire, il peut porter son attaque avec son bouclier, plutôt qu'utiliser une arme. Dans ce cas, il n'a pas besoin de faire de jet pour toucher ; par contre, son adversaire doit réussir un Test d'I pour ne pas être jeté au sol. Il lui faudra alors un tour complet pour se relever, pendant lequel il sera considéré comme une cible inerte.
31-40	Détournement de Projectiles — le bouclier a le pouvoir de renvoyer les projectiles non-magiques sur leur expéditeur. Tous les projectiles non-magiques dont la taille ne dépasse pas celle d'une flèche atteignent le tireur au lieu de l'utilisateur du bouclier.
41-50	Détournement de Sorts — le bouclier renvoie les sorts sur leur source. Lorsque l'utilisateur est attaqué par un sort, la réussite d'un Test d'**I** lui permet de le parer avec son bouclier. Le sort est alors renvoyé sur l'enchanteur. En cas d'échec, l'utilisateur peut toujours tenter un Test de **FM** si la description du sort l'autorise.
51-60	Invisibilité — le porteur peut devenir invisible à volonté, une fois par jour. Cette invisibilité dure 10+1D10 tours, au cours desquels le personnage ne peut pas être détecté par les méthodes normales. Les adversaires portent leurs attaques avec une pénalité de -40 s'il reste immobile et silencieux ; s'il bouge, parle ou attaque, ce modificateur est réduit à -20.
61-70	Lumière — lorsque son utilisateur l'ordonne, le bouclier émet une lumière étincelante pendant 1D6+6 rounds. Les adversaires en mêlée attaquent avec une pénalité de -30 à cause de la lumière aveuglante, mais les attaques à distance bénéficient d'un bonus de +20. Une fois que son pouvoir a été utilisé, le bouclier doit être exposé à la lumière solaire pendant 6 heures d'affilée pour se recharger.
71-80	Protection — le bouclier protège son utilisateur contre des attaques portées par un type d'arme. Effectuez un jet sur la Table des Protections Locales.
81-90	Protection contre les Projectiles — le bouclier absorbe tous les projectiles destinés à son utilisateur. Celui-ci n'est jamais affecté par les projectiles non-magiques dont la taille ne dépasse pas celle d'une flèche. Les projectiles magiques agissent normalement, ainsi que ceux de grande taille, comme les chaises, les tables, les grosses pierres et les boulets de canon.
91-00	Protection contre les Projectiles Magiques — le bouclier protège son utilisateur contre tous les, sorts de type projectile magique (ex. Boule de Feu, *Eclair*) et contre tous les projectiles magiques tels que les flèches. Ces attaques n'affectent jamais l'utilisateur du bouclier.

TABLE BE PROTECTION LOCALE

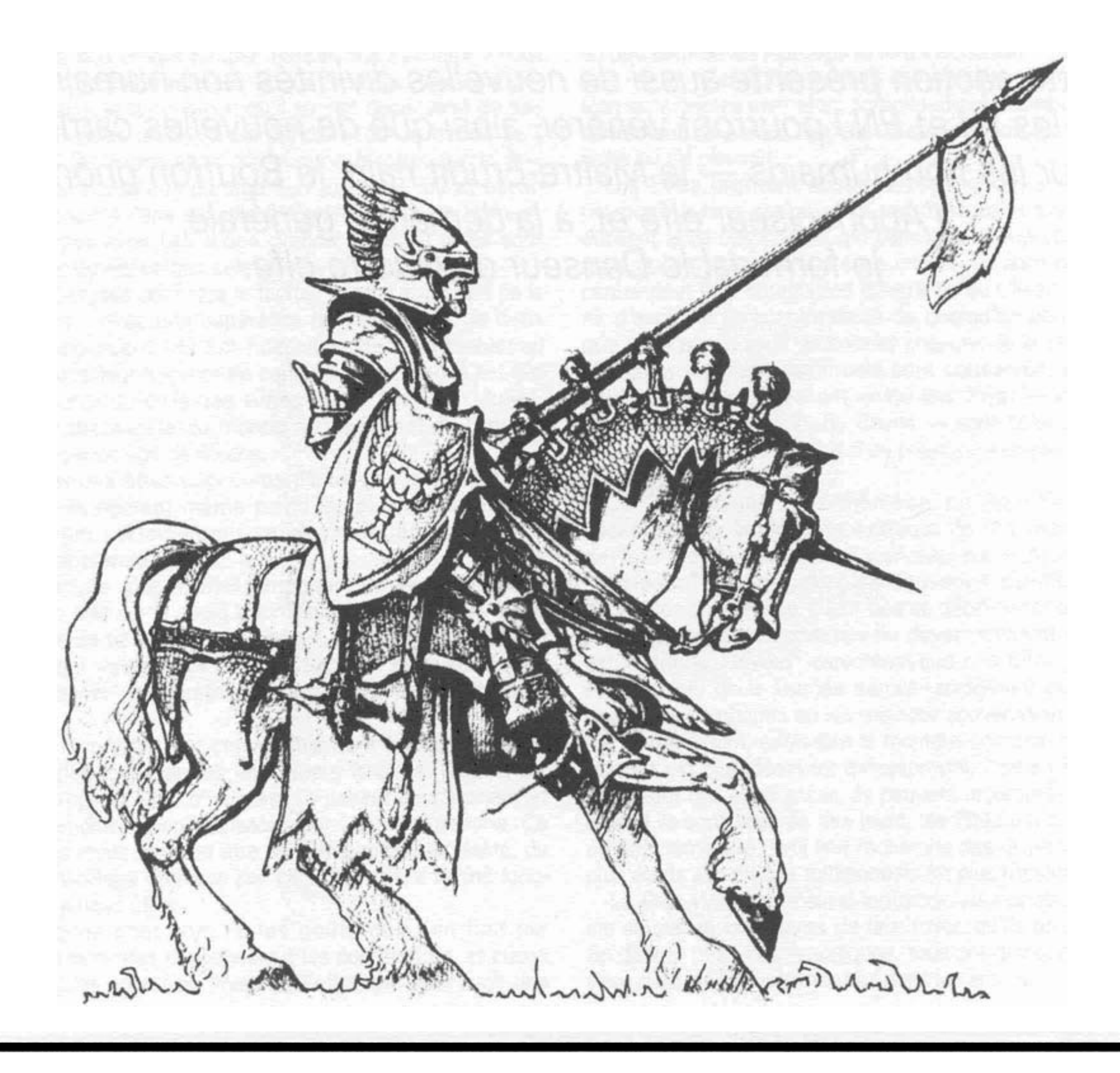
Les armures magiques ont souvent pour fonction de protéger la partie couverte contre un type particulier d'attaque. Le porteur n'encaisse pas les dommages infligés par ce type d'attaque si la localisation protégée est atteinte. Déterminez le type de protection locale par un jet sur la table suivante :

1D100	La localisation n'encaisse pas de dommages des
01-15	Armes simples contondantes non-magiques
16-40	Armes simples non-magiques tranchantes et pointues
41-60	Armes de distance non-magiques
61-80	Armes naturelles (morsure, griffes, coup de pattes)
81-95	Armes de poing non-magiques
96-00	Toutes les armes non-magiques

TABLE DE PROTECTION CONTRE LES ATTAQUES

Certains types d'armure magique protègent leur utilisateur contre toutes les attaques portées par un type particulier d'adversaire. Déterminer ce type d'adversaire par un jet sur la table suivante :

1D100	Type d'Adversaire
01-05	Gobelins et Morveux
06-10	Hobgobelins
11-20	Orques
21-25	Tous les Gobelinoïdes
26-27	Élémentaux
28-30	Démons
31-35	Mort-Vivants
36-45	Créatures et adeptes du Chaos non-démoniques
46-50	Dragons
51-55	Tous les reptiles
56-60	Nains, Gnomes et Halfelings
61-65	Elfes
66-70	Fimir
71-75	Animaux géants
76-80	Skavens
81-85	Géants
86-90	O[illegible]lls
91-95	Lycanrnropes
96-00	Vampires





Dans cette section, nous étudions de plus près quelques-unes des nombreuses races non-humaines qui habitent les cités, les forêts et les cavernes du monde de ***Warhammer.***

Une bonne interprétation des personnages non-humains permet d'améliorer nettement l'atmosphère du jeu — les informations que vous allez trouver sur les sociétés et psychologies des Elfes, des Nains, des Halfelings et des Gnomes (une race inédite de PJ) vous apporteront tout ce dont vous avez besoin pour vous mettre dans l'ambiance.

Cette section présente aussi de nouvelles divinités non-humaines que les PJ et PNJ pourront vénérer, ainsi que de nouvelles carrières pour les non-humains — le Maître-Érudit nain, le Bouffon gnome, l'Apprivoiseur elfe et, à la demande générale, le formidable Danseur de Guerre elfe.

Chapitre 9

LA PSYCHOLOGIE DES NON-HUMAINS



arhammer est un jeu de rôle, et pourtant, souvent, les joueurs n'apportent pas assez de soin à l'interprétation de leurs personnages. Parfois, ce n'est qu'en consultant la case "race" de sa feuille de personnage que l'on apprend que c'est un Elfe ; pour lui, la race choisie ne représente qu'un jet de 2D10+50 pour déterminer l'*Initiative*. Pour bien jouer un rôle, vous devez tenir compte de l'origine sociale du personnage autant que de l'origine géographique. Ce chapitre est donc destiné à éliminer les mots trompeurs du livre de règles : "pas de règles psychologiques particulières".

LES ELFES

Les Elfes sont des êtres rares et merveilleux qui vivent au cœur des forêts et qui ne font que d'exceptionnelles apparitions dans la société humaine. Aussi, qu'est-ce qu'un aventurier elfe ? D'abord, un exilé coupé de son propre peuple. Parfois, il a lui-même choisi cet exil. Il est alors possible que son retour dans les vertes profondeurs soit bien accueilli (à condition qu'il se soit débarrassé de ses grossiers amis d'autres races), mais pendant tout le temps qu'il passe au milieu des Humains, il n'a aucune famille, aucun ami d'enfance (sauf si l'un d'eux partage son exil avec lui) et aucun contact avec la société dans laquelle il a grandi. Pour un Humain, cela pourrait ne pas avoir l'air d'une grande perte, et rares sont ceux capables d'imaginer ce que cela signifie pour un Elfe.

La longévité de la race constitue le facteur le plus important de la psychologie elfique. Avec une espérance de vie de plus de deux cents ans, ses représentants ont l'occasion de faire beaucoup d'expériences. Aussi leur manière de considérer l'existence est-elle totalement différente de celle des autres races. Un Elfe "jeune", qui se lance à la découverte du monde à l'équivalent de l'adolescence, est en moyenne âgé de 65 ans.

Ce ne sont pas des êtres dépourvus d'intelligence. En fait, sur bien des points, ils figurent même parmi les plus intelligents du monde. Ils doivent certainement se servir de leur capacité à apprendre. Mais apprendre quoi ?

Il faut tenir compte d'un élément important de leur éducation ; l'accent n'est pas mis sur la seule assimilation de faits, mais sur la meilleure manière de se servir de leur esprit. Cet apprentissage soigneux explique leur Intelligence et leur Sang-froid incroyables, que les races "inférieures" interprètent souvent comme une absence d'émotions.

Une fois que leur esprit est convenablement formé, les Elfes apprennent à parler correctement leur propre langage. Celui-ci est extrêmement complexe. Peu d'Humains le parlent couramment et il s'agit alors d'érudits qui ont consacré leur vie à cette tâche. Ce que la plupart des races pensent être de l'elfique est, en réalité, du petit nègre, un babillage employé par ceux qui vivent moins longtemps et par les jeunes Elfes.

Les arts elfiques sont comme les goûts que l'on finit par acquérir : peu de non-elfes parviennent à les comprendre, et aucun ne peut vraiment les apprécier. Imaginez l'effet que peut avoir une espérance de vie de 200 ans sur les arts. Ils s'approchent des créations enchevêtrées et hautement stylisées dës sociétés traditionnelles chinoise et japonaise, par les accumulations de sens cachés à découvrir pendant la contemplation de l'œuvre. Une plongée dans la société humaine équivaut alors à renoncer à sa loge de l'opéra de Covent Garden dans un pays où la seule distraction est un jeu télévisé bas de gamme et abrutissant.

Une partie essentielle de leur éducation consiste à apprendre à contrôler leurs rêves. Après avoir acquis cette discipline, les Elfes ne dorment jamais vraiment, mais, comme tout le monde, doivent accorder à leur corps des temps de repos. Comme ils n'ont pour cela besoin que de s'asseoir confortablement, ils font de très bonnes sentinelles. Toutefois, une nuit sur trois (quand ce n'est pas plus souvent), ils doivent "rêver" pendant huit heures. Ils réalisent alors un examen subconscient de la période écoulée depuis le dernier "rêve". Ils sont plongés dans un état de transe si profond qu'il est impossible de les en tirer, même en cas d'attaque de leur camp ou de leur propre personne.

Cette transe leur permet d'étudier leur mémoire à court terme, un peu comme les Humains le font inconsciemment dans leur sommeil, et de rejeter tout ce dont ils ne veulent pas se souvenir. Les éléments rejetés sont alors complètement oubliés. Un Elfe peut littéralement ne pas se rappeler la composition du thé qu'il a pris la veille ou s'il pleuvait.

Les Elfes profitent aussi de cette occasion pour revoir leur mémoire à long terme et la nettoyer de la même manière. Ils oublient ainsi des choses qui paraissaient importantes à l'époque, mais qui se sont avérées sans intérêt. La date prévue d'une rencontre peut être enregistrée jusqu'à ce qu'elle ait eu lieu, le souvenir d'avoir fait la connaissance de quelqu'un peut être gardé tant que l'Elfe pense avoir de bonnes chances de le retrouver. Seuls les éléments vraiment essentiels sont conservés. Les événements pour lesquels les Elfes ont quitté leur foyer — les grandes aventures contre les Forces du Chaos — sont soigneusement rangés entre une grande récitation d'un poème classique et le nom de leur mère.

Ce "nettoyage" de la mémoire, ou Bran Wa Shin est rendu nécessaire par la structure eidétique de leur mémoire (un résultat de leur éducation). Leur cerveau ne contenant pas assez "d'espace" pour stocker les souvenirs complets de plusieurs décennies d'existence, il leur faut se débarrasser du superflu.

Un des effets secondaires du développement du Bran Wa Shin est l'attitude "frivole" caractéristique des Elfes. Sachant que les événements de la journée seront rapidement oubliés, ils ne craignent pas l'embarras ou les mauvais souvenirs et ils profitent de la vie au maximum, saisissant la moindre occasion de s'amuser. Si le résultat est plus décevant qu'escompté, il sera effacé. Et s'il est à la hauteur des espérances, ils peuvent recommencer le lendemain. Quand ils sont séparés des leurs, les Elfes ont tendance à devenir un peu démesuré dans leur recherche des distractions, car ils n'ont plus accès aux plaisirs traditionnels (et plus mesurés) des arts.

Le Bran Wa Shin va aussi renforcer leurs phobies, en consolidant les souvenirs importants de leur foyer, qu'ils revoient sans cesse. En dehors des Elfes Aquatiques, tous ont grandi dans des forêts et vécu dans de belles demeures dans les arbres.



En dépit d'un esprit soigneusement entraîné, ils sont donc souvent sujets à une claustrophobie bénigne, n'ayant pas l'habitude des lieux étroits et sombres, *et* à une agoraphobie bénigne, n'ayant jamais connu d'espace ouvert plus vaste qu'une grande clairière. En ruminant constamment les souvenirs de leur passé, les Elfes renforcent leurs schémas comportementaux. Et les situations qui risquent de révéler ces faiblesses les mettent plutôt mal à l'aise.

L'entrée dans un complexe souterrain important, une cité naine par exemple, nécessite un jet de Sang-froid x 2. Pénétrer dans une ouverture plus petite dans le sol (puits de mine, conduit d'égout...) leur impose de réussir un jet de Sang-froid. Si vous parvenez à convaincre un Elfe de se glisser dans un trou minuscule, il doit réussir un jet sous la moitié de la caractéristique pour vaincre ses inquiétudes. Il ne faut d'ailleurs pas oublier que, de son point de vue, tout ce qui mesure moins de 1,5 m dans sa plus petite dimension est minuscule !

La célèbre réaction des Elfes Hauts envers la mer est également le résultat de ces phobies. La vue d'une eau qui s'étend jusqu'à l'horizon a souvent provoqué des comas, dont aucun Elfe n'est sorti intact. Pour cette race, c'est probablement ce qui se rapproche le plus de l'expérience inoubliable. Evidemment, les Elfes Aquatiques ne souffrent pas de la même manière quand ils sont en mer...

Les Elfes ont aussi d'autres phobies, tout comme les Humains, à cause de la nature introspective de leur examen des souvenirs et de leur tendance à oublier les expériences désagréables. Nous suggérons qu'un personnage de cette race démarre avec une claustrophobie et une agoraphobie légères, plus 1D6 autres troubles appropriés extraits de la table, pages 83-84, du livre de règles (si le résultat des tirages donne l'une des deux premières, ou deux fois la même phobie, considérez qu'elle est particulièrement marquée).

Normalement, les gens parviennent à vaincre leurs peurs en les affrontant régulièrement à petites doses, ce qui est rarement le cas chez les Elfes. Chaque exposition, même modeste, à leur phobie est une expérience déplaisante qu'ils se dépêchent généralement d'oublier. Lors de la confrontation suivante, ils repartent à zéro.

Les phobies trouvant souvent leur origine dans de mauvaises expériences infantiles, certains n'hésitent pas à dire que les Elfes devraient être capable d'appliquer le *Bran Wa* Shin sur ces souvenirs. C'est pour eux un point douloureux car ils en reconnaissent l'exactitude, mais leurs souvenirs d'enfance ne sont pas toujours rangés d'une manière qui permet de les examiner et, si nécessaire, de les effacer, la plupart ayant été acquis avant que l'esprit de l'individu soit correctement formé.

La combinaison de leur recherche extrême du plaisir et de leurs phobies les font passer pour peu fiables. Il arrive souvent qu'un Elfe accepte d'accomplir une tâche et qu'il manque à sa parole. Il peut s'être trouvé dans une situation lui ayant fait peur (ce n'est pas si fréquent, car les Elfes peuvent dominer leurs phobies s'ils font un gros effort). Il peut en avoir été distrait parce qu'il était trop occupé à danser ou à contempler un coucher de soleil, parce qu'il est retourné dans la Forêt, ayant entendu parler d'une nouvelle pièce d'un maître dramaturge, ou parce qu'il participait à une dégustation de vin — toutes ces activités paraîtront triviales à certains, mais pour ceux qui ont 200 ans à vivre, la perspective est différente. Le souvenir de la tâche à accomplir peut même simplement avoir été effacé, considérant celle-ci comme dénuée d'importance ou d'intérêt...

Les aventuriers elfes ont donc parfois un problème de crédibilité. Des gens désireux d'engager une équipe pour une affaire importante pourraient refuser celle qui aurait des Elfes dans ses rangs, préférant perdre du temps pour en trouver une autre que gaspiller de l'argent avec un groupe qui n'est peut-être pas fiable.

Les Elfes n'accordent généralement pas une grande considération à la richesse. Dans leur société, on ne se sert pas d'argent et on n'accumule pas les biens. Lorsque l'un d'eux possède un objet de grande beauté, tous les autres ont le droit de venir l'admirer. De même, ils ne se soucient guère de leur intimité : si un Elfe découvre quelque chose sur quelqu'un, il est probable qu'il l'oubliera aussi vite. Il n'existe d'ailleurs presque pas de tabou chez eux, et ils n'ont donc pratiquement rien à cacher.

Les Elfes aiment faire des cadeaux. Lorsque l'un d'eux rend visite à un autre pour admirer un bel objet, il n'est pas rare que l'hôte le lui offre, par exemple s'il l'a en sa possession depuis plusieurs mois et que tous ses amis l'ont examiné plusieurs fois — et assez souvent pour en apprécier toutes les subtilités. S'il veut le revoir, il lui suffit de faire appel à sa mémoire. Et s'il a fait le choix de l'oublier, c'est que l'objet n'était finalement pas si intéressant à ses yeux et qu'il n'aurait pas pris la peine de le contempler à nouveau.

On n'offre pas de cadeaux vraiment beaux aux aventuriers elfes : l'objet pourrait tomber aux mains de leurs amis non-elfes. On considère qu'ils traversent un "stade vulgaire" et qu'ils ne possèdent pas encore le raffinement leur permettant d'apprécier réellement un tel don.

Il arrive souvent que les Elfes consacrent des semaines, voire des mois, de travail à un cadeau qui ne durera que quelques heures ou quelques minutes. Faire pousser un fruit particulier pour que sa forme (en le ligaturant durant sa croissance) et ses couleurs (par une succession complexe de masques pendant la maturation) lui donnent l'apparence du destinataire représente des semaines d'attention. Il peut alors devenir la pièce principale d'une fête au cours de laquelle il est rapidement mangé. La longue période de travail est récompensée, pour celui qui l'offre, par la surprise de celui qui le reçoit.

C'est d'ailleurs la seule raison qui peut amener un Elfe à demander le respect de son intimité, en interdisant, par exemple, l'accès d'une partie de son verger pendant la période de préparation. Les Elfes apprécient les surprises et respectent parfaitement de telles exigences.

N'ayant pas une grande considération pour la richesse proprement dite, les Elfes ont peu de raison de devenir des voleurs. La plupart de ceux qui choisissent cette profession le font par amusement. Ils recherchent plus la poussée d'adrénaline que les profits.

Les Elfes ne peuvent être vraiment heureux dans la société humaine, dans laquelle ils se sentent incompris. Ils sont aussi des exclus de leur propre monde car leur association avec les "races vulgaires" les porte à adopter cette attitude irréfléchie envers la vie. Bien que beaucoup d'entre eux passent par une courte phase (quelques années) d'aventures durant laquelle ils explorent le reste du monde, ils s'en lassent rapidement et retournent dans l'environnement cultivé de la forêt. Les autres Elfes reconnaissent

généralement les signes indiquant qu'un des leurs traverse sa phase "vulgaire" et évitent alors d'être en contact avec lui plus que nécessaire, ce qui rend la douleur de l'exil volontaire d'autant plus aiguë.

En résumé, les Elfes sont généreux, frivoles, souvent peu fiables et ils souffrent facilement de phobies légères qui se révèlent généralement aux moments les plus gênants. Ils tendent à être maniaco-dépressifs, à des degrés variables, conséquence de leur séparation de leur peuple.

Les Nains

Il est beaucoup plus facile aux Humains de comprendre les Nains, apparemment plus proches d'eux. Quelqu'un a dit un jour que, si les Elfes ressemblaient aux intellectuels humains les plus sophistiqués (en pire), les Nains étaient les archétypes de la brute violente et soûlarde que l'on rencontre dans les bas-fonds de toutes les cités. L'auteur de cette assertion s'est immédiatement pris en pleine figure une chope de bière obligeamment fournie par un Nain qui se tenait tout près, un argument typique de cette race.

Ce point de vue sur les Nains est aussi simpliste que l'idée que les gens se font des Elfes. Personne ne peut nier que les Nains apprécient par-dessus tout de passer la nuit à boire en bonne compagnie. Et si une bagarre éclate, ce n'en est que mieux — rien ne provoque une poussée d'adrénaline aussi rapidement qu'un échange de coups.

La psychologie naine est toutefois plus complexe. En effet, ce n'est pas une succession infinie de bagarres de taverne qui peut remplir à elle seule toute une existence aussi longue (les Nains ont une espérance de vie de vingt ans à peine inférieure à celle des Elfes).

Les Nains ne pratiquent pas la discipline mémorielle des Elfes et n'effacent jamais leurs souvenirs — une procédure pour laquelle ils ont le plus grand mépris. Pour eux, un homme (peu importe la race ou le sexe ; le mot qu'ils emploient signifie plutôt "individu pensant") est la somme de ses expériences et de sa réputation. Faire disparaître la moindre de ces expériences, c'est se transformer, et personne ne peut vraiment savoir lesquelles sont importantes. Cette différence fondamentale est un facteur majeur dans les dissensions qui existent entre les Elfes et les Nains, provoquant déjà la guerre entre les deux races il y a 4 500 ans.

Les Nains considèrent le monde comme un lieu où le changement est constant. En deux cents ans, il peut se passer beaucoup de choses. Une mine riche et peuplée peut s'épuiser, contraignant les mineurs à déménager vers d'autres colonies, leur chef ne possédant alors plus qu'un trou sans valeur qu'il faut détruire (en le faisant s'effondrer à certains points stratégiques afin d'empêcher les Gobelins de s'y installer).

Un propriétaire de mine riche et prospère peut devenir un Engingneur privé de foyer. Pour trouver un autre endroit où s'installer, il ne dispose plus que de sa seule réputation. Elle seule peut survivre à un désastre. Elle seule est totalement transportable. Un Nain peut perdre son argent, peut même perdre sa hache, mais sa réputation le précède et constitue l'élément qui lui permettra de récupérer tout le reste.

C'est principalement pour cette raison que les Nains sont considérés comme des individus sans humour. Un Nain aux actions inconsidérées risque ensuite de passer pour un imbécile. En dehors de la compagnie de ses meilleurs amis, il a une conscience aiguë de sa dignité et de son honneur. D'où une réputation d'individu ' coincé'qui contraste avec celle d'ivrognerie et de violence.

Les Nains ne se soûlent à fond qu'une fois dans leur vie, quand ils sont jeunes. Après cela, ils connaissent leur limite. Ils s'enivrent ensuite souvent, mais jamais au point de perdre la maîtrise de leurs actes — cela entraînerait une perte de dignité et de réputation. Même les alcooliques les plus endurcis sont capables de garder leur self-control. On ne connaît pratiquement aucun exemple de Nain qui se réveille un matin en regrettant ce qu'il a fait la nuit précédente, quel que soit le point de vue des autres sur la situation.

Aux yeux des Humains, ce qui fait la dignité d'un Nain est parfois bizarre. Elle reste intacte si, à moitié conscient, il se fait jeter dans la rue après une bagarre dans une taverne et/ou s'il s'est fait couvrir de bière ou du contenu d'une marmite. Elle sera par contre particulièrement affectée s'il est victime d'un vol, surtout si le crime reste impuni. Par-dessus leur dignité et leur réputation, il est hors de question de mettre en doute deux autres de leurs valeurs : leur courage et leur parole.

Les Nains n'ont peur de rien. En théorie. Un Nain peut refuser d'affronter un adversaire parce qu'il a fait une estimation claire et posée de la situation. Il reculera chaque fois qu'il estimera avoir affaire à un opposant tellement supérieur que personne ne se fera une mauvaise opinion de lui. Même un Nain évitera soigneusement d'affronter un dragon.

Avec leur façon de voir le monde, les Nains sont très sensibles à tout ce qui touche à leur courage, et personne ne doit jamais en douter. D'un autre côté, ils ne proclament jamais eux-mêmes leur bravoure. Aucun d'entre eux n'ira vanter son courage, mais le narrateur prendra soin de ne laisser aucun doute dans le ton de sa description sur ce trait de caractère. "Il a sifflé, alors je suis passé au travers des Trolls pour découvrir ce qu'il voulait...", pour citer un euphémisme typique.

Même lorsque la scène n'a pas eu de témoins, les Nains parviennent aisément à y faire allusion. "A tout hasard, y a-t-il ici quelqu'un qui dispose d'une charrette que je puisse emprunter ? Je dois récupérer un petit trésor sous le pont des Trolls..." Ils préfèrent bien sûr laisser à d'autres le soin de narrer leurs exploits.

Certains d'entre eux ont parfois à faire face à un problème ; en n'ayant par exemple d'autre alternative que la fuite devant un l'adversaire en nombre écrasant, ou devant des Mort-vivants qui provoquent la peur (bien que contre ces derniers, les Nains bénéficient d'un bonus à leur Sang-froid). Un individu qui s'est disgracié dans ce type de situation risque d'adopter ensuite une attitude un peu déséquilibrée et d'accomplir quelque acte téméraire pour prouver son courage. Généralement, cela se traduit par un rasage presque complet du crâne, la teinture en orange des cheveux restants et l'adoption de la profession de Pourfendeur de Trolls.

Il leur est beaucoup plus facile de respecter leur parole. Rares sont les artifices magiques capables de les obliger à rompre une promesse, et la parole d'un Nain constitue donc une forteresse





inébranlable. Un Nain est donc prêt à mourir pour respecter la parole donnée.

C'est pour cette raison qu'il est difficile d'obtenir d'un Nain qu'il s'engage à quoi que ce soit. Invitez-le à venir à un cocktail, et vous obtiendrez la même réponse que si vous lui demandiez de vous aider à dévaster les portes du Palais de Nurgle. "Je vais venir, si rien ne m'en empêche, mais à ta place je ne compterais pas trop dessus." Malgré une réponse aussi vague, vous pouvez parier qu'il sera là à l'heure, tout sourire à la perspective de profiter de boissons gratuites ou d'une bonne bagarre.

Les Nains font rarement des promesses, et leur Roi ne réclame pas de serment de fidélité à ses sujets (mais il l'exige des Humains qui veulent entrer à son service). Ils savent comment se comporter honorablement ; leur imposer un serment risque de limiter les décisions qu'ils doivent prendre dans des conditions extrêmes. Leurs sagas sont remplies de situations où les héros se retrouvent piégés par la promesse inconsidérée d'accomplir une tâche peu importante et contraints d'abandonner un compagnon d'armes à un destin tragique. Il est difficile d'expliquer à un Humain le concept de ne pas donner sa parole, mais tous les Nains le comprennent.

Leur honneur possède un autre aspect étrange (aux yeux des Humains) : le vol n'est pas déshonorant, et pourtant, dans leur société, il est rare au point d'être presque inconnu. La raison en est simple. Se faire voler quelque chose n'est pas dégradant, à moins de s'être montré imprudent. Par contre, il est déshonorant de laisser une telle insulte impunie. Un individu à qui l'on prend un bien ne s'épargnera aucun effort, aucune dépense, pour retrouver le criminel, et il est rare qu'un voleur démasqué ait la vie sauve. Les communautés naines sont donc des lieux paisibles où les portes sont rarement verrouillées. Ceux qui choisissent cette profession l'exercent généralement dans la société humaine et non au détriment de leurs frères de race.

Leur fameuse soif d'or est également un mythe, entretenu par le fait qu'ils préfèrent l'or à tout autre métal hormis le mithril. L'image répandue du Nain assis (sans doute inconfortablement) sur un tas d'or dans sa grotte est assez irréelle. L'or est apprécié pour sa texture caractéristique mais aussi pour la richesse qu'il représente.

Cependant, la richesse en soi n'a pas de signification. Aucun Nain n'irait investir dans une affaire de prêt d'argent (l'équivalent dans notre monde d'une société immobilière) pour accumuler une fortune de papier, de même qu'il ne thésaurise pas les lingots et les pièces d'or. La richesse est un moyen et non un but. Cobjectif véritable est en fait l'achat de beaux objets : jouets de haute qualité, bijoux, statuettes, tapis d'Arabie, etc., toutes ces belles choses qui symbolisent la richesse.

Les Nains aiment s'entourer d'objets splendides. Leur réputation de "thésauriseur" n'est exacte qu'aux yeux des Elfes qui croient au partage du plaisir et donnent un caractère transitoire à la possession matérielle. Les Nains sont fiers de leurs biens et se font une joie d'inviter les autres à les admirer.

Leur préférence évidente pour l'or vient de sa texture et de sa qualité. C'est de loin le meilleur matériau pour fabriquer de belles choses, mais les réserves sont généralement faibles. Les orfèvres des communautés donnent toujours la préférence aux clients qui payent avec de l'or.

La cupidité prétendue des Nains est aussi une mauvaise interprétation de leur honneur. Un Nain qui se fait rouler par un marchand passe pour un imbécile. Il est donc très important pour eux de toujours obtenir le meilleur prix, qu'ils soient vendeurs ou acheteurs. Rares sont ceux qui ne possèdent pas la compétence *Commerce,* à laquelle ils ont recours pour chaque transaction concernant une somme importante.

Enfin, il existe un dernier grand mythe concernant les Nains qui refuse de disparaître malgré des siècles d'interactions avec les Humains : les ornements de menton des Naines. Celles-ci n'ont pas de barbe, comme le sait bien quiconque a séjourné quelque temps dans une de leurs communautés. Elles sont cependant très peu nombreuses. On estime qu'elles ne représentent qu'un quart des naissances, sans pouvoir en préciser plus car leur race n'aime pas aborder le sujet.

Cela explique la rareté des Naines dans la société humaine. Bien qu'elles aient un rôle proéminent dans leur propre société, dont elles sont les chefs, les organisatrices et les administratrices, elles ne voyagent qu'à contrecœur dans le monde extérieur en raison de leur valeur de "reproductrices". Tenir de tels propos constitue évidemment une grande insulte. Les Nains doivent veiller au maintien de leur population, aussi la perte d'une seule femelle fertile a beaucoup plus d'effet que celle d'une douzaine de mâles.

La légende sur leur "barbe" trouve son origine dans le costume de plusieurs de leurs clans venus des environs des Montagnes-du-Bout-du-Monde. Ceux-là ont donné leur préférence vestimentaire au "kilt", qui ressemble plus aux jupes des femmes qu'aux jambières habituelles des autres Nains. Les individus ainsi accoutrés étaient souvent pris (par des Humains ignorants) pour des femmes à barbe.

Les Nains sont donc des gens fiers, admirables et honnêtes qui s'inquiètent de leur dignité et de leur réputation jusqu'à un point parfois douloureux. Cela les sépare des Humains pour qui l'honneur est une notion beaucoup moins substantielle. Ils considèrent les Elfes avec une méfiance extrême, comme ils le feraient avec toute personne capable d'effacer ses souvenirs d'un simple geste. Il leur est impossible de se fier à quiconque manque de respect pour l'honneur en tant que constante immuable, et ils ne peuvent que le mépriser.

Même s'ils consacrent beaucoup de temps à boire et à se bagarrer, ces activités ne sont que des passe-temps entre deux grandes quêtes destinées à leur apporter une réputation héroïque.

LES HALFELINGS

Les Halfelings forment sans doute la race la plus facile à vivre du monde entier, mais personne ne devrait se laisser tromper par leur amour pour une vie confortable et les tenir pour des opposants négligeables.

Un des faits les moins connus les concernant est que les Anciens Slanns les ont probablement "créés" et rendus particulièrement résistants aux effets du Chaos. Cette spécificité est déjà devenue légendaire. Comme le Chaos semble agir en minant les esprits de ses victimes, la force mentale des Halfelings est disproportionnée par rapport à la vie confortable qu'ils mènent. Parfois,

cette force a permis l'union de toute une communauté afin de résister à l'oppression des Grandes Gens, et, malgré la puissance que ces derniers semblaient avoir, ils furent chassés de la ville avant le coucher du soleil !

Cette capacité à s'unifier provient du rapprochement qui existe dans la communauté. Les Halfelings, plus que toute autre race, se considèrent comme les membres d'une société et non comme des individus. C'est là la source de leur célèbre intérêt pour leur généalogie. Pour le Halfeling atavique, connaître ses ancêtres, c'est avoir une place solide dans la société. Il sait qui il est parce qu'il connaît ses ascendants et leurs relations avec les autres gens (dans ce cas, le mot employé pour "gens" ne désigne que des Halfelings).

Dans L'Empire, une blague courante dit que si vous laissez deux Halfelings dans une pièce, ils sont capables de discuter généalogie jusqu'à mourir de faim — soit environ quatre heures, vu leur amour pour les petits grignotages ! Ils n'ont généralement pas besoin de remonter à plus de huit générations pour se découvrir un parent commun (tante, cousin...). Mais parfois pour en établir l'existence, il peut leur falloir détailler jusqu'à treize générations. Cela signifie qu'il leur faut comparer jusqu'à seize mille ascendants. On comprend la précision de leur connaissance de l'histoire familiale. Les huit générations seules, constituant le maximum de ce qu'ils peuvent citer sans consulter l'arbre généalogique, représentent au bas mot cinq cents individus.

Leur intérêt dans ce domaine les a conduit à adopter une attitude sexuellement puritaine. Les Halfelings ont en horreur les comportements de débauche : imaginez la honte que ressentirait un enfant qui ne connaîtrait même pas son propre père !

Se nourrir est une préoccupation importante des Halfelings. Une plaisanterie de L'Empire consiste à se référer aux heures de la journée en terme de Halfeling. En commençant peu après l'aube, elles correspondent à : premier petit déjeuner, petit déjeuner de travail, première pause, brunch, collation de onze heures, déjeuner, croustille, quatre heures, five o'clock, petit thé, grand thé, fricotis, premier dîner, puddings, deuxième service, souper, petit fricotis, médianoche, grignotage, etc., avec un nom approprié pour chaque heure. Les gens qui se séparent à l'heure de la fermeture des tavernes se disent fréquemment des phrases telles que "On se voit demain, une demi-heure après le grand thé". Bien sûr, les Halfelings n'utilisent pas ces termes. Ils mangent chaque fois qu'ils en ont envie.

L'origine de leur goût pour la nourriture est restée inconnue. Ils possèdent un rythme métabolique élevé, qui se manifeste dans leurs réflexes rapides et leur excellente coordination (I et **Dex** élevés) et leur permet de manger de bon cœur sans devenir gros. Aucun d'eux n'est vraiment mince — ils ont besoin de réserves pour les périodes de disette.

Malgré cela, cet appétit reste incompris de la plupart des représentants des autres races. Ils ne mangent pas pour une simple question de volume, mais pour le goût des aliments. Si un Halfeling se déplace en pleine nature avec à sa disposition de simples rations de voyage insipides, il ne s'arrête pas plus que les autres pour manger un morceau (bien qu'aux heures normales de repas, la quantité qu'il est capable d'avaler peut stupéfier ses compagnons de route). Le même individu est toutefois capable de passer des journées entières à travailler dans sa cuisine pour se faire de délicieux petits gâteaux, des pâtisseries et des meringues qu'il avale à peine sortis du four.

Assurer l'alimentation des visiteurs représente une part essentielle de leur hospitalité. Comme il a été dit plus avant, les Halfelings se considèrent comme les éléments d'une société ; tout visiteur est membre de cette même société (s'il est des environs) ou d'une autre et donc séparé de tous ses amis. Dans tous les cas, il appartient à la grande famille des Halfelings et on ne saurait imaginer que quelqu'un puisse refuser de nourrir un membre de sa famille. Ce phénomène s'étendant aussi aux autres races, tout visiteur sera chaleureusement accueilli et nourri — en partie dans l'espoir qu'il aura de bonnes histoires à raconter. La présence d'un hôte constitue souvent un bon prétexte à réception, et les Halfelings adorent les réceptions.

Les grandes fêtes en extérieur pour lesquelles ils sont réputés se déroulent sur un terrain central rappelant les prés communaux des villages anglais. Habituellement, le champ est traversé par un ruisseau d'eau vive dans lequel les enfants se jettent mutuellement. Des arbres l'entourent, fournissant de l'ombre aux plus âgés tandis que d'autres jeunes grimpent dans leurs branches. Des feux permettent de faire la cuisine et de se regrouper pour écouter des histoires. La place ne manque pas pour les tables à tréteaux qui croulent sous le poids de la nourriture et des tonnelets de bière au gingembre.

Les réceptions dans le Champ de Fête (on ne l'appelle jamais autrement) commencent toujours à midi et finissent à l'aube. Celles qui concernent toute la communauté ont lieu aux deux équinoxes, au solstice d'été, au dernier jour de la moisson, pour l'anniversaire de l'Ancien (sauf s'il tombe en hiver), l'anniversaire de la fondation de la communauté, etc. En plus de ces réunions sur le Champ de Fête, les Halfelings donnent de nombreuses réceptions chez eux, au cours desquelles on joue, on raconte des histoires et, naturellement, on boit et on mange.

La fête du solstice d'hiver a lieu dans les divers foyers, après une journée d'activités sportives. Les Halfelings aiment le ski, le patinage sur la glace, le traîneau et toutes les activités qui consistent à aller très vite avec un minimum d'effort. Ils sont particulièrement doués pour ces passe-temps.

En été, ce peuple pourtant paisible se livre à des distractions étonnamment violentes. Ils aiment la lutte (rien de tel pour avoir soif) et les compétitions de fronde. Il est rare qu'un Halfeling se promène sans sa fronde. C'est l'instrument le plus fiable qu'ils aient trouvé pour contrôler les oiseaux ; il suffit qu'un seul d'entre d'eux paresse au soleil pour protéger un verger de l'intrusion de tout volatile. Et, dans leurs mains, les frondes sont également des armes mortelles contre les Grandes Gens.

Bien que les Halfelings n'aiment pas vivre en hauteur (c'est pourquoi ils préfèrent creuser leurs maisons à flanc de colline), tous les enfants sont particulièrement heureux quand ils grimpent dans les arbres, compétence qu'ils n'oublient jamais vraiment même en atteignant un grand âge.

Les histoires (après la nourriture, un bon coin pour dormir et la généalogie, mais avant l'herbe à pipe) constituent une autre de leurs passions fondamentales. Ils sont capables de consacrer encore plus de temps aux récits et sagas qu'à la comparaison de lignées généalogiques. Parmi leurs sujets préférés figurent les grandes quêtes et l'héroïsme — tant que les héros appartiennent à d'autres races.

Les histoires qui évoquent des Halfelings les rendent nerveux et éveillent l'idée que les choses comme le danger et l'excitation non voulue peuvent réellement affecter leur propre existence. Lorsqu'un conte a pour héros un membre de leur race, il contient généralement peu d'événements durs ou dangereux, mais beaucoup de vivacité d'esprit, au service d'un grand but, par exemple



accroître une récolte ou se procurer de la nourriture quand la moisson a été mauvaise.

Il y a bien sûr des exceptions où des Halfelings ont effectivement pris part à de grands événements. Mais c'était toujours pour aider des représentants d'autres races parce que... "Après tout, les Humains et les Nains sont bien capables de chercher les ennuis, contrairement à nous qui sommes des êtres sensés !" Ces contes ne sont répétés que par les descendants directs du personnage concerné, qui tirent une fierté familiale du fait que leur ancêtre était un Héros même pour les Grandes Gens.

Quant aux Héros vivants, c'est une toute autre affaire. Un aventurier qui répandrait le récit de ses exploits dans toute la ville risquerait d'encourager de jeunes gens impressionnables à partir. Les gens du voisinage feront de leur mieux pour souligner les côtés négatifs de ces pérégrinations en questionnant le Héros sur les difficultés qu'il a eues à prendre des repas réguliers, sur la manière dont il s'est accommodé de l'inconfort des traversées de marécages froids et désagréables, sur la façon dont il a réussi à garder ses biscuits secs.

Le Héros se montre généralement coopératif. Il est très malpoli de contrarier ses hôtes et vous ne voudriez pas qu'une mère vienne vous reprocher d'avoir encouragé ses enfants à s'en aller. Il arrive même que certains des plus proches amis du Héros ne réalisent jamais quelle vie il mène. Il préfère en effet ne pas se vanter de ses exploits lorsqu'il revient au pays, par pure politesse.

"Quand je rentre chez moi," déclare "Peleur" Piedplat (devenu célèbre depuis le siège de Praag), "je ne veux pas discuter des Trolls et de leurs semblables. Je veux savoir qui s'est marié avec qui, et pourquoi la récolte d'herbe à pipe a été si bonne cette année."

Bien que les aventuriers halfelings puissent se plaindre de la monotonie de leur pays quand, au printemps, ils retrouvent leurs compagnons d'exploit, lorsque l'automne approche, ils sont impatients de retrouver leur cheminée devant laquelle ils se blottissent durant tout l'hiver, savourant des gâteaux et racontant des histoires rassurantes mettant en scène des héros et des méchants morts depuis longtemps.

Les Halfelings ont la réputation d'être des chapardeurs, ce qui n'est pas tout à fait exact. Ce sont des êtres extrêmement curieux. Leur penchant pour les potins remonte à leur jeunesse, où souvent ils "profitaient du soleil", juste à portée d'oreille d'une conversation.

Leurs doigts agiles traînent souvent dans les tiroirs des uns et des autres pour le seul plaisir de savoir ce qu'il y a derrière la serrure. Comme l'un d'eux l'a un jour dit : "Il n'y a pas de secret dans le Moot — nous cachons juste des choses pour exciter nos amis !"

Quand ils deviennent des aventuriers, ces capacités sont particulièrement utiles pour étudier les défenses, découvrir ce qui est censé rester caché et (avec regret) planter un couteau dans le dos d'une sentinelle. Il serait inimaginable de voler quelque chose à son hôte (mais pas de le lui "emprunter"). Les ennemis que vous rencontrez ne sont pas des hôtes et il est tout à fait naturel de songer à rentrer dans vos dépenses. Que pourrait-on donc objecter à une petite majoration raisonnable des frais professionnels ?

Les Halfelings ont aussi la réputation, justifiée, d'être de bons cuisiniers. Cependant, vous ne manquerez d'ennuyer un Halfeling si vous lui demandez de faire plus que sa part de cuisine. Il vous répondra typiquement que s'il avait voulu faire une carrière dans ce domaine, il aurait facilement obtenu une place chez n'importe quel Seigneur, et n'aurait pas à aller par monts et par vaux (une expression très appréciée chez eux) avec une bande de psychopathes. risquant sa vie et son intégrité physique à la poursuite du Chaos !

Les Halfelings sont cependant très raisonnables sur ce sujet; tout en veillant bien à ne pas en faire plus que les autres, ils sont prêts à conseiller les moins doués par souci pour leur goût. L'ensemble du groupe finira par atteindre un certain niveau de compétence et le Halfeling obtiendra une nourriture convenable pour la durée de l'expédition.

L'association des termes halfeling et aventurier est souvent considérée comme contradictoire. Il est difficile de prendre au sérieux un individu qui part pour une expédition dangereuse dans la nature avec un poney qu'il monte, un deuxième pour transporter son matériel de campement et un troisième pour la nourriture. Mais, trop fréquemment, les Humains, Elfes et Nains moins bien équipés, sont contraints de puiser dans les sacoches du Halfeling pour y trouver les tentes qui auraient dû être inutiles en cette saison, les outils pour creuser des défenses d'urgence, le produit qui permettra de se débarrasser des fourmis guerrières qui les harcèlent tous sauf le Halfeling qui se repose tranquillement dans son hamac, etc.

Il est rare que les Halfelings épuisent leurs provisions : la charge du troisième poney est presque entièrement constituée de rations de voyage destinées à compléter la nourriture fraîche qu'ils se procurent en chemin et qu'ils améliorent avec les épices conservées dans les sacoches de leur monture.

Tout aventurier halfeling sait que le monde est dur et cruel et il y est préparé. Il fait son possible pour bénéficier d'un maximum de confort. Il appartient à une race opiniâtre et déterminée, bien que physiquement lâche (comparée aux autres), qui préfère s'occuper des menaces par des actions furtives, ce qui est parfaitement compréhensible si l'on considère leurs désavantages physiques.

C'est cependant un compagnon joyeux, même lors des périples les plus dangereux et les plus maléfiques, car il préfère toujours voir la vie du bon côté. Et dans les situations les plus extrêmes, un Halfeling a toujours une chanson ou une plaisanterie à partager, et cette attitude positive est contagieuse. Personne ne peut détester un Halfeling, en tout cas pas longtemps.



Chapitre 10

LES PJ GNOMES

Si l'on considère le nombre de communautés gnomes que compte le Vieux Monde (à peine inférieur à celles des Halfelings), l'absence de personnages joueurs gnomes constitue une curieuse lacune dans les règles de WJRF. Ce chapitre entend contribuer à réparer cet oubli.

Il n'est cependant pas question de traiter ici la myriade de variations qui différencient les sociétés gnomes à travers tout le Monde Connu. Les informations contenues dans ce chapitre concernent plus particulièrement les Gnomes habitant dans la partie nord-est du Vieux Monde appelée L'Empire. La campagne de *L'Ennemi Intérieur* s'y déroulant, nous espérons ainsi aider les maîtres de jeu qui la font jouer. Ceux qui ont lancé des campagnes dans d'autres zones devraient considérer ces informations comme une base de départ. Les Gnomes d'Albion, par exemple, peuvent avoir des attitudes et des croyances tout autres, mais il s'agira certainement de différences plus superficielles que radicales. Gardez aussi à l'esprit que la plus grande concentration de terriers gnomes se trouve dans les collines qui bordent l'ouest des Montagnes-du-Bout-du Monde.

Les gnomes impériaux

Dans L'Empire, les Gnomes sont réputés pour leur esprit clanique et querelleur. De fait, ils ne se mêlent pas facilement aux autres races (les aventuriers constituant l'exception à cette règle), mais ils ne sont pas aussi secrets et repliés sur eux-mêmes que, par exemple, les Elfes Sylvains de la forêt de Laurelorn.

Il est assez fréquent de voir des colporteurs gnomes, et leurs forgerons et engingneurs suscitent presque autant le respect que leurs confrères nains — souvent même plus, mais c'est alors par crainte de leurs réparties acerbes et de leurs sarcasmes cinglants. C'est certainement ce talent pour le vitriol qui explique la nomination d'un gnome comme Bouffon Impérial dès 1143 ; depuis, la place leur est traditionnellement réservée et l'empereur Karl-Franz I[er] n'a pas manqué d'y souscrire.

Néanmoins, les Gnomes préfèrent vivre entre eux, dans des communautés autonomes et isolées. Les nombreux plateaux calcaires de L'Empire et autres régions de collines sont invariablement minés par leurs réseaux de terriers ou de grottes. Le goût des Gnomes pour la pêche est presque aussi prononcé que leur amour des farces ; ils ne fondent jamais de colonie définitive loin d'un lac ou d'une rivière poissonneuse (de préférence souterraine). Leur adresse avec une canne à pêche est presque légendaire.

La plus importante communauté de L'Empire (Glimdwarrow) se trouve sous les collines appelées les Bruyères du Miroir et compte près d'un millier d'habitants. Elle est dirigée selon une structure hiérarchique complexe et typiquement gnome. Chacun de ses membres y assume plusieurs rôles, et donc les différents statuts sociaux qui y correspondent, d'où une confusion incompréhensible aux yeux des étrangers. Même leurs cousins les Nains ont du mal à saisir la signification des innombrables coutumes et règles d'étiquette. Chaque communauté possède un chef de clan qui semble servir de chef d'Etat, un chef religieux chargé des affaires spirituelles, un maître-artisan qui s'occupe de tout ce qui concerne la mine et la forge, et un maître-érudit qui protège les secrets de l'histoire du clan, préserve son savoir et s'assure que les antiques coutumes et rites sont observés avec précision et régularité (une sorte de métro-gnome). Certains clans possèdent également un maître-sorcier qui veille à la transmission de l'art gnome des illusions à ceux qui en sont jugés dignes. Enfin, les guerriers de la société sont, bien sûr, entraînés au maniement des armes et assignés à la garde...

Profil du personnage gnome

Si vous décidez d'autoriser la présence de PJ gnomes dans votre campagne, prenez soin de créer le personnage *avec* le joueur. Vous êtes libre d'ignorer tout jet de dés susceptible d'introduire des anomalies dans votre campagne. De même, vous pouvez refuser à un joueur une carrière qui risque de déséquilibrer l'équipe.

Le profil initial d'un PJ gnome se détermine grâce à la table suivante :

M	1D3+2	A	1
CC	2D10+30	Dex	2D10+20
CT	2D10+10	Cd	2D10+30
F	1D3+1	Int	2D10+20
E	1D3	Cl	2D10+20
B	1D3+4	FM	2D10+30
I	2D10+20	Soc	2D10+20

Physique et caractère

On a souvent décrit les Gnomes de L'Empire — jamais en leur présence — comme des petits Nains (ou des 'sous-nains'). Ils partagent sans aucun doute une lointaine parenté — même carrure trapue et longues barbes touffues — mais leur taille moyenne est inférieure de vingt-cinq centimètres et ils se différencient par leur nez long et gros. Les Gnomes sont à la fois plus lestes et adroits que leurs grands cousins, et ce fait, associé à leur antipathie bien connue pour les autres races, leur a valu le surnom de "voleurs avortons". Mais ils comptent dans leurs rangs quelques Illusionnistes particulièrement talentueux, car, contrairement aux Nains, certains d'entre eux possèdent une grande aptitude naturelle pour ce type de magie. Les Gnomes excellent également comme forgerons et artisans et ils sont fascinés, pour ne pas dire obsédés, par tout ce qui est mécanique : ils raffolent des gadgets de tout genre. Ils sont peu nombreux à vivre complètement dans la société humaine, mais ils tirent de forts profits de la vente des articles qu'ils produisent.

La plupart des Gnomes aiment beaucoup jouer des tours ; pour eux, il n'y a rien de tel qu'un rire aux dépens de quelqu'un d'autre. Mais malheur à celui qui ose se moquer d'eux, en particulier par des propos railleurs sur leur petite taille. Ce n'est pas pour rien qu'ils ont la réputation d'avoir mauvais caractère et d'être difficiles à vivre.

Pour ces créatures grégaires, qui vivent en communauté dans des grottes ou des terriers, il est hors de question de rester, même pour un bref laps de temps, dans les grands espaces arpentés par les Forestiers. Il n'existe donc aucun Gnome

Forestier, et les carrières figurant dans la *Table des Carrières de Base des Forestiers* (**WJRF** p. 18) ne leur sont, normalement, pas accessibles. Les PJ Gnomes peuvent toutefois devenir *Ratiers* et *Prospecteurs,* considérés alors comme des carrières de Guerrier.

Langage : Ghassalie — un dialecte gnome issu du Khazalide (Nanique).
Vision Nocturne : 30 mètres.
Alignement : Neutre - Bon.
Taille : Mâle 1,08 m + 2D10 cm, Femelle 1,03 m + 2D10 cm.
Psychologie : Haine des Gobelins.
Age : L'âge du personnage est déterminé en lançant 8D10 s'il est "jeune", 8D20 s'il est "mature". Si le résultat est inférieur à 16, relancez les dés et ajoutez le deuxième résultat au premier. Les Gnomes ont ainsi un âge potentiel allant de 16 à 175 ans.
Points de Destin initiaux : 1D3.

Compétences

L'étape suivante consiste à déterminer le nombre de compétences initiales que le personnage possède avant de choisir sa carrière. Lancez 1D4 et modifiez le résultat en fonction de l'âge du personnage, comme indiqué dans la table ci-dessous. C'est ainsi qu'un personnage de 76 ans possède 1D4+2 compétences initiales. Notez qu'un certain nombre de compétences, indiquées par la suite, sont obligatoires.

Âge	Nombre de compétences	Âge	Nombre de compétences
16-20	—	101-110	+1
21-30	—	111-120	+1
31-40	+1	121-130	—
41-50	+1	131-140	—
51-60	+1	141-150	—
61-70	+2	151-160	-1
71-80	+2	161-170	-1
81-90	+2	171-175	-2
91-100	+1		

Tous les Gnomes possèdent la compétence *Travail du Métal.* Si le personnage dispose d'au moins deux compétences initiales, les autres sont choisies parmi *Bouffonneries, Exploitation Minière* ou *Travail de la Pierre,* à chance égale. Les compétences initiales restantes sont choisies aléatoirement dans la colonne appropriée de la table suivante. Lancez 1D100 pour chacune et inscrivez la compétence obtenue au fur et à mesure. En cas de doublon, ignorez le deuxième tirage et relancez les dés. Les descriptions de chaque compétence figurent dans le livre de règles (**WJRF** p. 45 à 58).

Table des compétences

Guerrier	Filou	Lettré	Compétence
01-05	01-08	01-04	Acuité Auditive
06-12	09-13	05-08	Acuité Visuelle
13-16		09-16	Alphabélisation
17-23	14-17	17-20	Ambidextrie
	18-24	21-28	Baratin
24-27	25-32	29-32	Bouffonneries
		33-40	Calcul Mental
	33-39	41-44	Chance
28-33	40-44	45-48	Chant
	45-52		Commerce
	53-60		Corruption
34-40			Course à Pied
		56-63	Cryptographie
41-44	61-64	64-67	Danse
		68-71	Déplacement Silencieux Urbai
45-52			Désarmement
53-57	65-72	72-75	Escalade
58-64			Esquive
65-70			Force Accrue
	73-80	76-82	Fuite
		83-89	Joaillerie
		90-96	Orientation
71-75	81-84		Pêche
76-81			Réflexes Éclairs
82-88	85-87		Résistance Accrue
89-95	88-95		Sixième Sens
96-00	96-00	97-00	Vision Nocturne*

* Notez que tous les Gnomes possèdent naturellement une *Vision Nocturne* sur 30 mètres. Les personnages qui obtiennent cette compétence en augmentent la distance de 50 %, l'étendant donc à 45 mètres. Les MJ peuvent décider d'appliquer cette règle aux autres races semi-humaines.



Détermination de la carrière de base

Une fois que la Vocation du personnage a été déterminée (Guerrier, Filou ou Lettré), choisissez une première Carrière ou faites un tirage dans la colonne appropriée de la Table suivante. N'oubliez pas que les Gnomes n'ont pas accès aux carrières qui ne figurent pas ci-dessous, autrement dit presque toutes celles des Forestiers, celles en rapport avec le domaine maritime et celles qui obligent à monter à cheval (mais voir Note 1, ci-après).

GUERRIER	FILOU	LETTRÉ	CARRIERE DE BASE
		01-09	Apothicaire
		10-19	Apprenti Alchimiste
		20-29	Apprenti Artisan
		30-39	Apprenti Sorcier
	01-11		Bateleur
	12-20		Bouffon (n[illegible]rière— [illegible] ci-après)
	21-26		Brigand
	27-36		Colporteur
01-08			Combattant des Tunnels
		40-49	Commerçant
09-16			Contrebandier
17-23			Domestique[1]
		50-59	Engingneur
		60-69	Cstudiant[3]
		70-74	Estudiant en Médecin
24-27			Garde
28-34			Sarde du Corps
35–39			Gentilhomr[illegible]
	37-44		Geôlier
40-47			Gladiateur
	45-50		Guide-racoleur
4[illegible]			Hors-la-loi[1]
		75-79	Initié
	51-59		Joueur Professionnel
		80-84	Magnétiseur
56-62			Manouvrier
	60-69		Mendiant
63-70			Mercenaire'
71-77			Milicien'
	70-75		Pilleur de Tombes
		85-91	Prédicateur
[illegible]			Prospecteur
	76-82		Raconteur
87-94			Ratier
		92-00	Scribe
95-00			Spadassin
	83-91		Trafiquant de Cadavres
	92-00		Voleur

NOTES

1 Au choix du MJ, la compétence *Monter* à *Cheval* peut être supprimée ou limitée aux seuls poneys et mules.

2 Cette carrière ne s'applique que dans la société gnome. Aucun Gentilhomme gnome ne sert la Cour Impériale !

3 La carrière d'Estudiant s'applique à un personnage qui a fréquenté une université humaine ou suivi une période d'apprentissage auprès d'un Maître-Erudit gnome (leur équivalent de la carrière avancée Érudit).

Nouvelle carrière - Bouffon

Depuis des temps immémoriaux, la plupart des familles nobles de L'Empire ont employé des bouffons. Dans un système politique où intrigue et double-jeu constituent des moyens rapides d'accession au sommet, le "fou" remplit une double fonction : il soulage la pression du pouvoir en présentant son employeur sous un jour amusant et c'est un confident sûr — n'ayant lui-même aucune ambition politique. Leur penchant pour les critiques acerbes et les réparties cinglantes, ajouté à un manque total d'intérêt pour les affaires politiques de L'Empire rendent les Gnomes parfaitement adaptés à ce rôle. Il est vrai qu'ils occupent rarement longtemps ce poste — tôt ou tard, ils finissent par en avoir assez d'être séparés de leur peuple, ou ils vont trop loin et sont renvoyés pour avoir insulté un dignitaire en visite. Néanmoins, dans les cours de L'Empire qui n'ont pu s'assurer les services d'un bouffon gnome, il n'est pas rare d'entendre le seigneur se plaindre de cette carence.

Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
—	+10	+10	—	—	+1	+10	—	+20	+10	—	—	—	+20

Seuls les Gnomes peuvent choisir Bouffon comme carrière précédente ; les représentants des autres races ne peuvent devenir Bouffon qu'après avoir achevé la carrière de **Bateleur — Troubadour.**

Compétences
Acrobatie
Bouffonneries
Danse
Jonglerie
Pitreries
50 %/Imitation
25 %/Escamotage
25 %/Sens de la Répartie
10 %/Contortionnisme
10 %/Ventriloquisme

Dotations
Sceptre de bouffon
Habit d'Arlequin
6 balles de bois
Corde (10 mètres)

Filière
Base
Bateleur (Troubadour)
Ménestrel

Débouchés
Base
Bateleur (n'importe laquelle)
Ménestrel
Raconteur

Avancée
Charlatan
Espion



Ringil - Dieu gnome des forgerons et des bouffons

Description
Ringil est la divinité régnante du panthéon gnome. Il est le protecteur du réseau souterrain communautaire et l'incarnation de l'art gnome de la forge et de la bouffonnerie. Généralement, on le décrit comme un vieux Gnome à la grimace malicieuse, avec un marteau dans la main droite et un bâton terminé par une vessie ou une canne à pêche dans la main gauche.

Alignement
Neutre.

Symbole
Ringil est habituellement représenté par un sceptre de bouffon : une tête stylisée placée sur un bâton.

Zone d'influence
Ringil est adoré par tous les Gnomes du Vieux Monde. Il a aussi été adopté par quelques Nains sous le nom de Rukh, Dieu des Forgerons.

Temples
Tous les habitats gnomes possèdent un temple dédié à Ringil ; dans la plupart des cas, il s'agit d'une grande caverne, de préférence d'origine naturelle, simplement illuminée par des sortilèges *Luminescence.* Le temple sert également pour les grandes réunions de clan.

Amis et Ennemis
Le culte de Ringil entretient des relations amicales avec le panthéon nain et il a des contacts cordiaux, bien que rares, avec celui de la déesse des Halfelings, Esmeralda. Il ne se soucie guère des dieux des Elfes et des Humains et se montre franchement hostile envers les ennemis des Nains et des Gnomes.

Jours Sacrés
Les fêtes mineures se déroulent le premier jour de chaque mois, les fêtes principales, aussi appelées "Jour des Fous", ont lieu tous les trois mois.

Conditions requises par le culte
N'importe quel Gnome adulte peut devenir un fidèle de Ringil.

Commandements
Tous les Initiés et les Clercs de Ringil doivent suivent les commandements suivants :

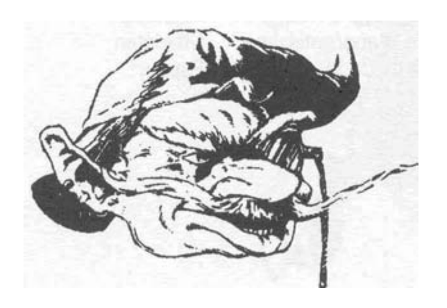
- Ne jamais tolérer le moindre comportement insultant envers un gnome ;
- Verser 10 % de ses revenus au culte ;
- Considérer comme sacrés les objets créés par un forgeron gnome et ne jamais les maltraiter ;
- Ne jamais dénoncer un frère ou une sœur de race.

Utilisation de sorts
Les Clercs de Ringil peuvent lancer tous les sorts de *Magie Mineure* et de *Magie Illusoire.*

Compétences
En plus des compétences normalement ouvertes aux Clercs, les fidèles de Ringil doivent dépenser les Points d'Expérience nécessaires à l'acquisition d'une des compétences suivantes à chaque niveau : *Commerce, Evaluation, Piégeage, Reconnaissance des Pièges.*

Épreuves
Une épreuve imposée par Ringil consiste généralement à réaliser une farce audacieuse et/ou dangereuse, parfois fabriquer un objet particulier dont le coût sera proportionnel à la gravité du crime qui a entraîné cette punition.

Grâce Divine
Ringil favorise particulièrement les compétences *Bouffonneries, Technologie, Travail de la Pierre, Travail du Métal* et les tests de *Bluff, Construction, Estimation, Vol à la Tire.*

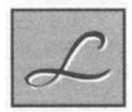


Chapitre 11

LE MAITRE-ÉRUDIT NAIN

Nous avons les guerriers ; les Nains ont les Massacreurs de Géants. Nous avons les Erudits ; les Nains ont les Maîtres-Érudits. Parfois, il semble qu'ils tiennent à faire mieux dans tous les domaines."

- Eberhardt Festschrift, Chancelier de l'Université d'Altdorf.

a fonction de Maître-Érudit est une institution exclusivement naine, qui représente le plus haut niveau d'érudition de cette race. Consacrant leur vie à l'acquisition et à la conservation des connaissances, les Maîtres-Érudits sont grandement respectés et les chefs nains accordent la plus haute estime à leurs conseils et à leur sagesse. Pratiquement tous les Nains Lettrés rêvent d'atteindre un jour ce statut.

Chaque agglomération naine, quelle que soit sa taille, en compte au moins un, bien que parfois — et cela perturbe les autres races — le titre de "Maître-Erudit" soit attribué au plus grand érudit d'une communauté naine, qu'il ait atteint ou non ce rang officiellement. Le rôle de ces sages est vital car ils assurent le maintien des traditions et des récits historiques et leurs immenses connaissances leur permettent de conseiller les chefs de village.

Les Maîtres-Érudits ne vivent pas tous perdus au milieu de leurs livres. Dans les plus grandes cités naines, en particulier, certains Maîtres-Erudits sont libérés de leurs devoirs journaliers et poursuivent leurs propres recherches. Souvent, ils voyagent très loin, en quête de chroniques et de citadelles naines oubliées et tentent de récupérer les transcriptions et les connaissances perdues au cours des guerres contre les Elfes et les Gobelins. La grande majorité des Maîtres-Erudits sont de piètres combattants, mais ces puissants enchanteurs disposent d'une très grande gamme d'autres capacités.

La carrière de Maître-Érudit est ouverte aux Artisans, aux Érudits, aux Alchimistes de niveau 4, aux Clercs de niveau 4 et aux Magiciens de niveau 4. Le personnage doit être nain et avoir terminé au moins deux des carrières indiquées.

Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
—	+10	+10	—	+2	+6	+40	—	+30	+30	+40	+40	+40	—

Compétences

Art, Astronomie, Calcul Mental, Chimie, Chiromancie, Connaissance des Plantes, Connaissance des Démons, Connaissance des Parchemins, Connaissance des Runes, Conscience de la Magie, Cryptographie, Divination, Evaluation, Héraldique, Histoire, Identification des Mort-Vivants, Identification des Objets Magiques, Langue Etrangère — au choix du joueur, Langue Hermétique — Arcane Naine, Magikane ; Législations, Linguistique, Numismatique, Orientation (sous terre uniquement), Reconnaissance des Pièges, Sens de la Magie, Technologie, Théologie.

Dotations

Aucune dotation particulière n'est associée à cette carrière. Un Maître-Erudit Nain peut conserver les dotations de ses carrières précédentes.

Règles spéciales

Les Maîtres-Érudits Nains sont grandement respectés par les autres représentants de leur race. Ils bénéficient d'un bonus de +20 en Cd et en **Soc** lorsqu'ils ont affaire à leurs semblables.

Filières

Artisan, Érudit, Alchimiste Niveau 4, Clerc niveau 4 ou Sorcier niveau 4. Le personnage doit être un Nain et avoir achevé au moins deux des carrières indiquées ici.

Débouchés

Clerc, Sorcier, Érudit, Artisan.

Nouvelles compétences

Érudition : Cette compétence est inhabituelle en ce sens qu'elle permet surtout d'acquérir d'autres compétences. Un personnage disposant de la compétence *Erudition* est particulièrement doué pour découvrir et assimiler des informations et peut atteindre un plus haut niveau d'expérience dans des domaines intellectuels que d'autres personnes. En termes de jeu! cette compétence fonctionne comme suit :

Avec *Erudition,* un personnage peut acquérir une deuxième fois une compétence basée sur la connaissance (autrement dit, qui affecte les Tests d'Int) en payant le nombre habituel de Points d'Expérience. Toutefois, cette compétence ne peut pas être acquise deux fois dans la même carrière. Ses effets sont cumulatifs — par exemple, lorsqu'un personnage ayant deux fois la compétence *Théologie* doit effectuer un Test d'Int où la *Théologie* lui accorde un modificateur de +10, il a en fait droit à un modificateur de +20.

L'*Erudition* fait aussi bénéficier d'un modificateur de +10 pour tous les Tests d'Int ou d'I lorsque le personnage tente de découvrir des informations dans des sources écrites — par exemple, s'il est à la recherche d'un document essentiel ou de la formule d'une potion.

Chapitre 12



L'APPRIVOISEUR



Les Elfes vivent en plus grande communion avec la nature et les créatures vivantes que toutes les autres races humanoïdes du monde de **Warhammer.** Bien évidemment, leurs dieux reflètent ce fait; une de leurs principales divinités est Karnos, le Seigneur des Bêtes, que les Humains identifient à leur propre dieu de la nature et des lieux sauvages, Taal.

Les Humains et les autres races ont domestiqué les animaux en les arrachant à leur environnement et en les domptant; les Elfes agissent différemment. Ils considèrent comme une barbarie typiquement humaine la technique consistant à briser moralement un animal pour le "mater" ; ils préfèrent obtenir sa coopération volontaire plutôt que de l'asservir. Pour les Humains, cette attitude est en contradiction avec leur goût pour la chasse, mais les Elfes répliquent que, sur le plan "naturel", leur chasse est similaire à celle d'un félin sauvage ou d'une meute de loups. Comme tous les autres chasseurs sauvages, ils n'abattent que ce dont ils ont besoin pour survivre. Pour eux, la chasse n'est pas un sport.

De ces liens avec la nature est née la carrière exclusivement elfique de *Caraidh* ou Apprivoiseur. Tous les Elfes ont en eux la capacité d'apprivoiser les animaux ; chez certains, elle est complètement innée, tandis que d'autres la développent durant leur existence. Les Apprivoiseurs font évoluer leur affinité naturelle pour une espéce animale spécifique jusqu'à un degré extraordinaire. Il leur est même arrivé de combattre aux côtés des armées elfiques, accompagnés de leurs bêtes, pour la défense de leurs demeures forestières.

Les Apprivoiseurs vivent avec les autres Elfes dans leurs habitats sylvestres. Ils ne sont pas particulièrement solitaires et se lient assez facilement à leurs semblables. Néanmoins, un Apprivoiseur peut quitter la communauté avec ses bêtes pour vivre une vie d'aventures.

Devenir un apprivoiseur

La carrière d'Apprivoiseur est ouverte à tout Elfe fidèle de Karnos et peut être abordée à partir de toute autre carrière. En même temps qu'il dépense les **100** Points d'Expérience nécessaires au changement de carrière, le personnage doit vivre un certain temps en forêt, de préférence avec un ou plusieurs Apprivoiseurs qui se chargeront de son apprentissage.

En termes de jeu, le MJ doit traiter ce cas de la même manière que les autres changements de carrière (n'hésitez pas à consulter le Chapitre 1) en gardant à l'esprit que l'apprentissage initial *doit* se faire dans un environnement sylvestre.

La première étape à accomplir est de déterminer l'espèce qui a des affinités avec cet individu. Les méthodes possibles sont au nombre de trois. Le MJ la détermine tout seul en tenant compte de la personnalité du personnage ; le joueur et le MJ en discutent et s'accordent sur une espèce ; le joueur effectue un jet sur la table suivante :

1D20	ESPECE	TITRE DE L'APPRIVOISEUR
1-4	Ours	*Caraidh Bruinn*
5-8	Sanglier	*Caraidh Much*
9-10	Faucon	*Caraidh Iolair*
11-12	Cheval	*Caraidh Aech*
13-16	Chien	*Caraidh Cu*
17-20	Chat Sauvage	*Caraidh Cadhmorr*

Ce sont les espèces qui accordent le plus fréquemment leur amitié. Selon certaines rumeurs, il en existe d'autres mais cela n'a été que rarement prouvé. même auprès des autres Elfes. On dit, par exemple, que, parmi les Elfes Hauts, de rares membres d'âge vénérable de la plus haute noblesse sont nés avec le don d'apprivoiser les dragons, qui est inné ou n'est pas. Ils étaient les Chevaucheurs de Dragons, les *Beith-Caradan,* qui ne sont pour certains que des personnages fabuleux et qui, pour d'autres, dorment au plus profond des forêts avec leur monture et attendent que vienne l'heure de sauver la race elfique d'une destruction assurée.

Aprés avoir abordé cette carrière et déterminé l'espèce qui lui correspond, le nouvel Apprivoiseur doit se rendre seul dans la forêt et, avec l'aide de sa compétence *Emprise sur les Animaux,* se lier avec un ou plusieurs de ses représentants. Le nombre maximal d'animaux avec lequel il est possible de se lier à un moment donné est indiqué dans la description de la carrière.

Description de la carrière d'Apprivoiseur

Plan de Carrière

Animal	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Chat Sauvage	+1	+10		+1		+1	+20				+10		+10	
Cheval	+1			+1	+2	+2					+10	+10		
Chien	+1	+10				+2	+10			+10	+10	+10		
Faucon	+1	+10	+10			+1	+20			+10	+10			
Ours		+10		+2	+2	+2						+10		
Sanglier		+10		+1	+1	+2	+10					+10	+10	

Compétences

Appel des Animaux[1]
Dressage
Emprise sur les Animaux[2]
Orientation
Pistage[2]
Sixième Sens
Soins des Animaux

1 Cette nouvelle compétence n'est accessible qu'aux Apprivoiseurs. Ceux-ci peuvent appeler un certain nombre d'animaux de l'espèce concernée à tout moment, à condition qu'ils se trouvent dans une forêt abritant ses représentants (en fait dans n'importe quelle forêt du Vieux Monde).

L'Apprivoiseur effectue un Test de **Cd;** en cas de réussite, les animaux apparaissent au bout de 2D10 minutes et ils seront au nombre de :

Chat Sauvage	1D3
Cheval	1
Chien	1D3
Faucon	1
Ours	1
Sanglier	1D3

Un Apprivoiseur ne peut pas effectuer un nouvel appel tant qu'il est accompagné par les bêtes du dernier appel.

2 En entrant dans cette carrière, un Apprivoiseur acquiert automatiquement ces compétences, mais *exclusivement* pour l'espèce concernée. Pour être totalement opérationnelles, elles doivent être acquises normalement avec des Points d'Expérience.

De plus, un Apprivoiseur acquiert d'autres compétences variant selon l'espèce qui lui est attachée :

Chat Sauvage	Armes de Spécialisation — Armes de Poing ; Camouflage Rural , Déplacement Silencieux Rural
Cheval	Acuité Auditive ; Équitation — Cheval ; Fuite.
Chien	Acuité Auditive ; Bagarre ; Violence Forcenée.
Faucon	Coups Précis , Esquive ; Fuite.
Ours	Armes de Spécialisation — Armes de Poing ; Bagarre ; Coups Puissants
Sanglier	Bagarre , Coups Précis , Violence Forcenée.

Dotations

Aucune dotation particulière n'est associée à la carrière d'Apprivoiseur, mais tous portent généralement des armes et des vêtements rappelant leur espèce amie ; ainsi, le *Caraidh Much,* ou Ami des sangliers, apprécie les dagues courbes dont la forme rappelle leurs défenses, alors que le *Caraidh Bruinn* et le *Caraidh Cadhrnorr* (respectivement Ami des ours et Ami des chats) se servent de coups-de-poing munis de griffes.

Débouchés

Initié (Karnos)
Danseur de Guerre (voir *Chapitre 13*)
Eclaireur

Les animaux en combat

Tous les Apprivoiseurs peuvent ordonner à leurs compagnons animaux de se battre à leur côté. Cela nécessite un Test de **Cd** (basé sur le score en **Cd** de l'Apprivoiseur).

Chat Sauvage

Les *Caraidh Cadhmorr* sont toujours accompagnés des grands Chats Sauvages du Vieux Monde (voir WJRF p. 233). En début de combat. un Chat Sauvage *bondit* toujours après avoir chargé.

Cheval

Les *Caraidh Aech,* ou amis des chevaux, montent souvent le cheval auquel ils sont liés. De rares individus peuvent être unis à tout un équipage de chariot. Si l'Apprivoiseur réussit un Test de **Cd** au début d'un combat, l'animal peut se comporter en tout point comme un destrier (voir WJRF p. 234) et il effectue tous ses Tests contre la *Peur* avec le score de **Cd** de l'Apprivoiseur et non le sien ; l'Apprivoiseur bénéficie d'un bonus de +20 pour tous les Tests de *Risque* lorsqu'il est en selle ; ce bonus comprend le bonus de +10 normal pour la compétence *Équitation.*



Chien

Les chiens du *Caraidh Cu* sont des chiens de chasse que les Elfes élèvent. Ils doivent être considérés comme des chiens de guerre (WJRF p. 235).

Faucon

Les faucons possèdent le profil suivant

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
1	40	-	1	1	3	50	1	-	6	6	6	6	-

Si une attaque réussie inflige des dommages supplémentaires (WJRF p. 122), elle n'inflige pas de dégâts normaux, mais 1 point de dommage à la tête et la cible a droit à un Test d'I pour ne pas perdre un œil (bonus de +10 si elle porte un casque couvrant le visage ou une quelconque visière). Les faucons volent comme des *Piqueurs* et possèdent des protections normales contre les tirs de projectiles (WJRF p. 129).

Ours

Les ours possèdent le profil suivant

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	-	4	4	11	30	2	-	24	10	24	24	-

Les ours combattent avec deux attaques de *Griffes.* Les ours blessés sont sujets à la *Frénésie* et provoquent la *Peur* chez les créatures de moins de 3 mètres.

Sanglier

Les sangliers des forêts généralement associés aux *Caraidh Much* sont plus petits que les sangliers des plaines décrits dans WJRF (p. 245), qui servent de monture aux Gobelins. Et ils ne peuvent pas servir de monture. Leur profil est le suivant :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	33	-	3	3	11	30	1	-	10	14	14	14	-

Les sangliers possèdent une attaque de *Corne* ; ceux qui accompagnent un Apprivoiseur ne provoquent pas de *blessures infectées.* Les sangliers blessés sont sujets à la *Frénésie.*

Karnos, seigneur des bêtes

Description
Considéré par certains théologiens humains comme une représentation de Taal, le dieu de la nature et des lieux sauvages du Vieux Monde, Karnos est une des principales divinités du panthéon des Elfes des Bois. C'est le maître des animaux des forêts, au sein desquelles ce peuple vit. Cest aussi le patron des Apprivoiseurs et il est vénéré par certains Eclaireurs et Chasseurs Elfes.

Karnos est généralement représenté sous la forme d'un être composite de plus de trois mètres de haut, avec un corps d'Elfe muni d'une tête et d'une queue de cerf. On dit aussi qu'il peut prendre, à volonté, l'aspect de n'importe quelle créature de la forêt.

Alignement
Neutre. La nature n'avantage pas plus le Bien que le Mal, et Karnos en fait autant.

Symbole
Comme Taal, Karnos est représenté par une tête de cerf dont les bois ont plusieurs branches. Ses Clercs s'habillent de la même manière que les autres Elfes.

Zone d'Influence
Habitats Elfes dans tout le Vieux Monde.

Temples
L'ensemble de la forêt est le temple de Karnos ; quel que soit l'endroit où vont ses bêtes, il y est présent. Certains lieux ont cependant une importance plus particulière pour son culte : certaines clairières naturelles, des rochers, des arbres, etc. Un Elfe Sylvain reconnaît automatiquement ces lieux, mais les représentants des autres races en sont incapables. Les Elfes tenteront presque toujours d'éloigner les autres races de ces terres sacrées.

Amis et Ennemis
Les fidèles de Karnos sont en général bien disposés envers les autres Elfes Sylvains et les adeptes de Taal, de Rhya et de la Foi Antique. Pour eux, Karnos n'est pas un des aspects de Taal, c'est ce dernier qui est un mélange de différentes divinités elfiques dont Karnos. Dans l'ensemble, les fidèles de Karnos ne s'intéressent guère aux fidèles des autres divinités du Vieux Monde et ils éprouvent pour les cultes du Chaos et les divinités gobelinoïdes une haine inébranlable.

Jours Sacrés
Karnos possède deux grands jours sacrés : le milieu du printemps, lorsque la nourriture devient abondante et que les animaux mettent bas, et le milieu de l'automne, lorsque toutes les espèces doivent se préparer à la venue de l'hiver. Les dates de ces fêtes ne sont pas fixes dans le Calendrier Impérial ; elles sont calculées à partir de différents signes naturels selon une méthode établie par la tradition elfique et peuvent donc varier d'une année à l'autre.

Conditions Requises pour le Culte
Tout Elfe Sylvain peut devenir un fidèle de Karnos ; la plupart vénèrent l'ensemble du panthéon elfique sylvain à différents degrés.

Commandements
Tous les fidèles de Karnos doivent suivre les commandements suivants : ne jamais faire de mal à un animal, excepté pour se défendre ou pour obtenir de la nourriture (les chasses elfiques étant toujours suivies de grandes fêtes, la chasse est acceptable) ; ne jamais laisser faire de mal à un animal, sauf dans les circonstances précitées ; faire tout son possible pour chasser des forêts les Gobelinoïdes, les Hommes-bêtes et les mutants du Chaos.

Utilisation de Sorts
Les Clercs de Karnos peuvent utiliser toute la Magie Mineure, la Magie Elémentaire et les sorts de Magie Druidique à l'exception de *Drain des Puissances Telluriques* et de *Création d'une Clairière Sacrée.*

Compétences
Les Initiés de Karnos acquièrent *Emprise sur les Animaux* au lieu de *Langage Secret — Classique.* Les Clercs de Karnos peuvent effectuer un *seul* jet sur la *Table des Compétences Initiales des Forestiers* à chaque niveau, en recommençant si le résultat indique une compétence déjà acquise. Elles viennent s'ajouter aux compétences indiquées pour chaque niveau dans le livre de règles (WJRF p. 151). Les Clercs de Karnos peuvent acquérir la compétence *Appel des Animaux* à chaque niveau supérieur à Initié, à chaque fois avec une nouvelle espèce.

Épreuves
Les Epreuves de Karnos concernent toujours la défense de la forêt et de ses animaux. Il s'agit généralement de chasser ceux qui menacent les bêtes, qu'il s'agisse d'un trappeur humain solitaire, de troupes guerrières gobelinoïdes ou du Chaos. Dans des cas plus rares, l'épreuve consiste à soulager des souffrances animales — en libérant les bêtes capturées pour des combats d'arènes. Ces épreuves-là ont provoqué des conflits avec les Humains dans le passé, mais les distractions du type harcèlement d'ours se sont raréfiées et les Humains les considèrent de plus en plus comme des barbaries dont ils peuvent se dispenser.

Grâces Divines
Les compétences les plus favorisées par Karnos sont toutes celles qui concernent les animaux — *Soins des Animaux, Dressage, Emprise sur les Animaux, Equitation* et *Acrobatie Equestre* et éventuellement d'autres, selon les circonstances. Les Tests les plus favorisés sont essentiellement ceux de **Cl** et de **Soc** lorsque des animaux sont concernés. En de rares occasions, Karnos peut accorder une unique utilisation de la compétence *Appel des Animaux.* Les punitions, bien évidemment, auront le plus souvent les effets inverses des grâces, mais Karnos peut aussi infliger à un personnage la pénalité magique *Aversion des Animaux* (WJRF p. 138).



Chapitre 13

LES DANSEURS DE GUERRE ELFES



Dans la forêt, à quelque distance du camp de sa troupe de Danseurs de Guerre, Yavathol savourait la chasse. Elle se glissait dans la végétation avec toute la grâce des grands félins, ses yeux réagissant au moindre mouvement dans les ombres. Parfois, elle s'arrêtait pour écouter, s'accroupissant silencieusement, prête à bondir. Des reflets de lumière chatoyaient sur la grande épée accrochée à sa taille, et une brise légère animait sa chevelure roux clair.

Mais il ne s'agissait pas d'une chasse ordinaire, car sa proie, non comestible, était beaucoup plus dangereuse que les cerfs ou les chats sauvages. Aujourd'hui, elle chassait l'Homme-bête. Plusieurs de ces créatures marquées par le Chaos se trouvaient dans les environs et le vent portait les sons rauques de leur Langue Noire.

Une pensée lui traversa l'esprit tandis qu'elle se rapprochait en rampant. "J'aurais peut-être dû amener le jeune Brinbrille. Depuis son admission dans la troupe, il est impatient d'être mis à l'épreuve. Il aurait pu montrer qu'il est un vrai Danseur de Guerre."

Elle ne poursuivit pas cette réflexion — c'était maintenant le moment de se concentrer sur l'action et la beauté du combat, pas celui de se préoccuper des problèmes de commandement. Elle appréciait ce genre de chasse pour l'impression de défi solitaire qu'il lui donnait — Brinbrille aurait son heure.

Non loin devant la Danseuse de Guerre, une bande de cinq Hommes-Bêtes se disputaient les restes d'une malheureuse créature de la forêt. Ils étaient hideux, couverts de fourrure puante ou d'écailles mal plantées, les membres marqués de verrues purulentes et les crocs acérés dégoulinant de sang. L'un d'eux avait la tête globuleuse d'un gros crapaud, un autre des griffes tranchantes comme un rasoir et une longue queue couverte de barbillons. Un dégoût indicible s'empara de Yavathol — même les plus dangereuses bêtes de la forêt avaient leur place dans la nature, leur propre beauté sauvage, mais il s'agissait là d'abominations qui devaient être impitoyablement détruites.

Ses yeux ambrés se mirent à briller lorsqu'elle sortit tranquillement de son abri, apparaissant devant les créatures, sa lame tenue négligemment à la main. Les Hommes-Bêtes, poussant un grognement surpris, abandonnèrent leur repas et se tournèrent pour faire face à la Danseuse de Guerre. Un petit rire sec suinta entre les lèvres de Tête de Crapaud et un tentacule surgit de la bouche d'un de ses compagnons — l'appendice se terminait par un unique œil qui clignait, regardant l'Elfe pendant que Tête de Crapaud parlait.

"Ssssss rien, ksssst, qu'un ssseul Elfss ?"

Les lèvres de l'Homme-Bête se retroussèrent sur ses dents, tel un foie cru glissant sur le marbre blanc d'un boucher. Son regard exprimait l'inquiétude alors que Yavathol les fixait sans la moindre peur, les yeux chargés de mort. Poussant de sombres gargouillements, les Hommes-Bêtes se précipitèrent, certains que la victoire ne pourrait leur échapper.

Quand ils s'approchèrent, Yavathol se tendit et bondit, minutant son mouvement avec une précision exquise. Son corps quittant le sol sans effort, elle dessina au-dessus des Hommes-Bêtes un arc gracieux et atterrit derrière eux tout en marquant l'air des tourbillons argentés de son épée. La bête crapaud tomba et cracha une dernière malédiction dans la poussière tandis que son corps décapité chancelait vers l'avant puis s'effondrait dans des convulsions cramoisies. Les autres firent volte-face. Yavathol les cingla de ses pieds dans un enchaînement tourbillonnant de coups haut placés et envoya valser une autre créature sur le sol de la forêt, sa gueule transformée en ruine sanglante.

Yavathol commença à chanter, sa voix s'élevant et descendant avec d'étranges harmonies pendant que son corps tissait un motif hypnotique sur le canevas musical. Les Hommes-Bêtes secouèrent la tête, troublés par le chant étrange et la forme changeante. Proprement découpé par la lame de Yavathol qui n'avait cessé de tourner, un autre tomba, son visage exprimant, un instant, une pénible surprise.

Les deux derniers prirent la fuite, terrifiés par la vitesse et la férocité de leur adversaire. Le bras de Yavathol bougea plus vite que l'éclair et sa hachette vola dans l'air, la lumière se reflétant sur sa lame en un millier de motifs cassés. Un quatrième Homme-bête s'écrasa sur le sol, le crâne réduit en une bouillie de chair et d'os.

Yavathol laissa le dernier s'enfuir — il aurait quelques sinistres histoires à raconter aux siens sur cette partie de la forêt. Nettoyant son épée, puis la polissant avec une étoffe douce et éclatante, elle revint auprès de sa troupe, satisfaite de sa chasse.

Lorsqu'elle pénétra dans la clairière, un jeune Elfe se précipita vers elle. C'était Brinbrille, le regard brillant d'excitation.

"Yavathol, chef, les éclaireurs ont signalé des intrus dans la forêt. On a repéré des Orques près du Ruisseau Arc en Ciel, qui pistaient un autre groupe au-delà des arbres."

Le jeune aspirant regarda son chef, le visage baigné d'espoir. Yavathol lui répondit en souriant.

"Alors viens. Va chercher Morfoin. Le moment est venu de te mettre à l'épreuve."

Ce chapitre introduit une nouvelle carrière dans votre campagne. Il comprend un scénario, dans lequel les PJ font la connaissance des Danseurs de Guerre, et donne aux personnages elfes l'occasion d'adopter cette nouvelle carrière. Le plan de carrière, les nouvelles compétences et le dieu des Danseurs de Guerre figurent en fin de chapitre.

Cette rencontre se déroule dans n'importe quelle vaste région forestière, loin de toute habitation. L'idéal serait que les PJ se perdent dans les bois, épuisent leurs réserves de nourriture et commencent à se demander comment tout cela va finir.

DANS LA FORÊT

Pour lancer l'affaire, faites en sorte que les PJ soient pris d'un mauvais pressentiment alors qu'ils traversent des forêts denses. Après avoir installé le décor, en décrivant la faible lumière naturelle qui filtre à travers la végétation, les mousses humides, les bruits furtifs qui émanent du sous-bois et l'absence totale d'habitation sur des kilomètres, lisez ou paraphrasez le texte suivant :

Alors que vous avancez dans l'espoir de trouver un endroit sec pour dormir, vous entendez des voix rugueuses juste devant vous.

Elles se déplacent dans votre direction ! L'acier étincelle dans vos mains alors que des créatures, plus que vous ne pouvez en compter, traversent les broussailles dans votre direction — grands, verts et bruyants — des ORQUES !

Cette rencontre doit être impitoyablement mise en scène pour donner aux PJ l'impression qu'ils n'ont guère de chance de s'en sortir. Faites apparaître assez d'orques pour que l'affrontement soit d'abord équilibré, puis prenne une mauvaise tournure avec l'arrivée d'autres créatures. Des profils d'orques de puissances diverses sont fournis ci-après ; utilisez chaque type autant que nécessaire, mais n'oubliez pas que l'essentiel des troupes doit être composé d'orques normaux. Montrez bien qu'ils n'ont pas l'intention de faire de quartier et que les PJ ne peuvent que vendre chèrement leur peau. Si vous êtes d'humeur quelque peu sadique, laissez-les l'emporter sur un premier groupe d'orques et, alors qu'ils sont sur le point de se féliciter, faites charger deux fois plus de ces sales créatures vertes. Amusez-vous bien !

Orque

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	35	25	3	4	7	20	1	30	30	20	30	30	20

Les Orques sont équipés d'armes simples et la moitié d'entre eux possèdent des boucliers.

Champion Orque

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	45	35	3	4	7	30	1	30	30	20	30	30	20

Les Champions Orques disposent d'armes simples et de boucliers.



Héros Orque

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	55	45	4	5	11	40	2	40	40	30	40	40	20

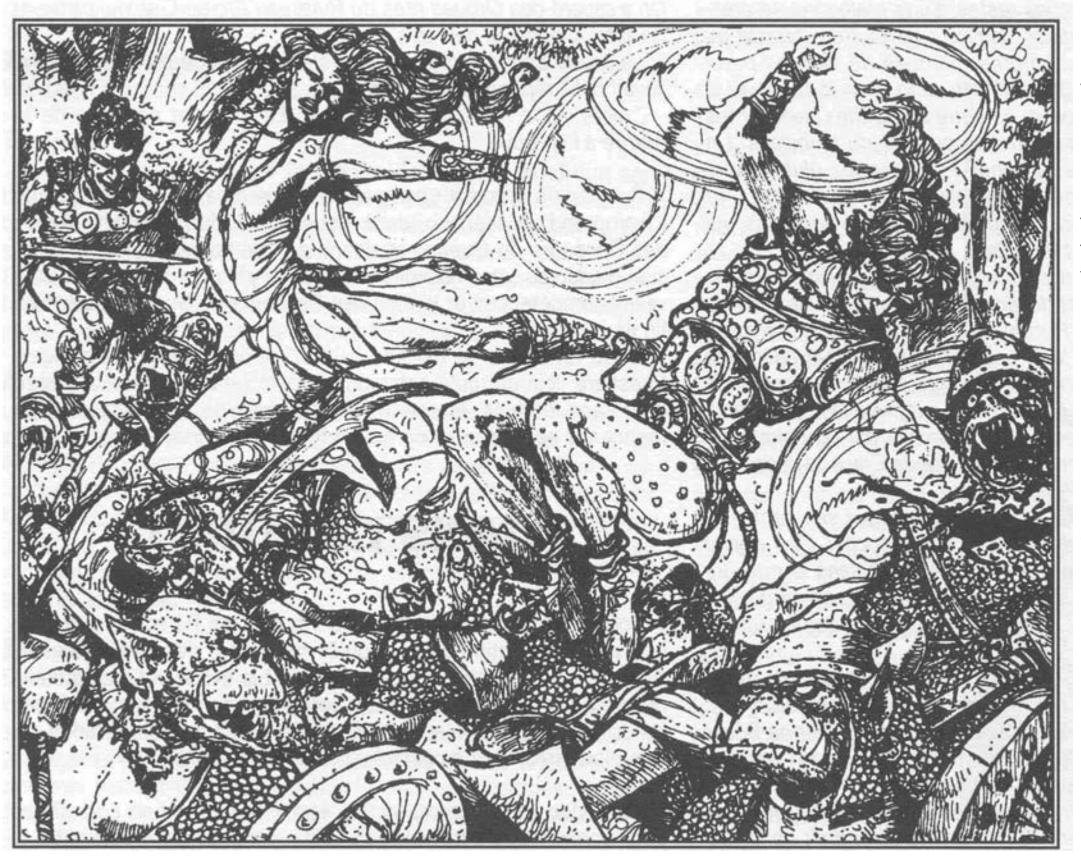
Les Héros Orques sont équipés d'armes à deux mains et possèdent 1 point d'armure à chaque localisation de coup.

LES SECOURS ARRIVENT

Quand la situation devient désespérée, des secours surgissent sous la forme des Danseurs de Guerre, Yavathol et Morfoin, accompagnés de Brinbrille (profils ci-après) et les choses s'arrangent pour les PJ. Comme toute la rencontre est prévue par le scénario. il serait injuste de laisser les joueurs gaspiller des Points de Destin — n'hésitez pas à faire apparaître les Danseurs de Guerre à l'instant où un joueur s'apprête à en dépenser un et à sauver son personnage par l'intermédiaire d'un des acrobates qui se précipitent dans la bataille. Rendez leur entrée aussi théâtrale que possible — lancez un cri de guerre retentissant et lisez ce qui suit…

Un hurlement déchire l'air et immobilise les Orques quelques instants ; deux agiles silhouettes elfiques aux splendides crinières rousses se jettent dans la bataille, comme portées par des tornades d'acier. Un jeune Elfe, plus traditionnellement coiffé, les suit de près et attaque aussi les Orques, tout en hululant un cri de bataille. La stupéfaction des Orques ne dure pas et ils prennent rapidement position pour se défendre. Ragaillardis par ce renversement, vous vous remettez aussi à combattre, avec une vigueur renouvelée — votre victoire est encore improbable, mais plus impossible.

Les Danseurs de Guerre commencent leur attaque avec leur compétence spéciale *Mort Tourbillonnante* (voir ci-après). Ils combattent ensuite avec une grande férocité et les compétences spéciales qui vous paraîtront appropriées. Tâchez d'équilibrer la lutte pour qu'après un combat acharné, les PJ et les Danseurs de Guerre en sortent vainqueurs. Il serait trop facile d'exagérer le rôle des Elfes et de les laisser détruire tous les Orques pendant que les PJ jouent les spectateurs. Evitez cela en montrant bien que s'ils veulent la victoire, les PJ doivent aussi agir.



Vous avez toute latitude pour lancer des tonnes de dés au nom des Danseurs de Guerre et de leurs adversaires pour en ignorer ensuite les résultats. Décrivez simplement ce qui se passe entre eux de la façon qui vous arrange et préservez l'excitation et le doute sur l'issue du match — inutile que les joueurs restent assis à s'ennuyer en vous regardant déterminer les effets des attaques et contre-attaques des uns et des autres. Par contre, il vous faudra résoudre normalement les attaques des PJ.

APRÈS LE COMBAT

Après l'affrontement, Yavathol étreint Brinbrille et lui souhaite la bienvenue parmi les frères de sa troupe. La fierté, et une touche d'embarras, gagnent le jeune Elfe.

Bien que la bataille soit terminée, les PJ n'en ont pas fini avec les difficultés — en effet, pour les Elfes des Bois, ils ont fait intrusion dans leur forêt et devront sérieusement s'expliquer afin d'éviter un conflit avec les Danseurs de Guerre. Avant de faire jouer cette rencontre cruciale, lisez soigneusement la fin du chapitre, qui décrit les Danseurs de Guerre et leur dieu, leur place dans la société elfique et leur attitude envers les diverses races que peut comprendre le groupe. Cela vous donnera les bases nécessaires.

Yavathol

Yavathol commande la troupe des Danseurs de Guerre qui vit avec les Elfes des Bois de cette forêt. C'est une solide guerrière, habituée à être traitée avec le respect dû à ses capacités et à sa position. Ses manières sont caustiques et l'arrogance condescendante, qui caractérise tous les Danseurs de Guerre, atteint chez elle des sommets !

Apparence
Saisissante — Yavathol est souple et gracieuse, vêtue de cuir bien coupé, le cou orné de bijoux étincelants ; une cascade de cheveux roux clair souligne l'ambre étrange de ses yeux perçants. La solide épée qu'elle manie avec tant d'aisance porte les marques de nombreuses batailles et montre le poli qui vient avec un grand âge et beaucoup de soin.

Réactions
Arrogante et assurée, elle exige de savoir ce que les PJ font dans la forêt. Elle ne se laisse pas impressionner par une abondance d'excuses et prend fort mal toute impolitesse. Si le groupe comprend des Elfes, elle s'adresse principalement à eux et ignore presque les autres PJ.

Yavathol, quoique dédaigneuse envers les Humains et les Halfelings, les tolère. Ce qui impressionne d'abord les Danseurs de Guerre, ce sont les prouesses au combat. Si les PJ ont tué beaucoup d'orques et fait preuve de courage et de force morale, elle est plus portée à les prendre au sérieux.

Si le groupe comprend des Nains, elle réagit en fonction de leur performance dans la bataille contre les Orques. Elle éprouve une aversion active pour eux ; au mieux, elle se contentera de tapoter sur la tête d'un Nain qui a dignement combattu en faisant une remarque condescendante (" c'est un bon petit combattant. n'est-ce pas ?").

Si le Nain n'a apparemment pas fait grand-chose durant la bataille, Yavathol pourrait bien l'insulter et ironiser sur ces "fouisseurs craintifs". Si le PJ concerné (ou ses compagnons) ne parvient pas à garder le contrôle de lui-même, Yavathol offre de détruire cette agaçante vermine et, en cas de provocation, elle n'hésite pas à attaquer l'offenseur. S'il est évident que le Nain est traité comme un égal par les autres membres du groupe, cela éveille des soupçons sur la raison de la présence de l'équipe dans la forêt. Des PJ imprudents risquent de se retrouver avec une nouvelle bataille sur les bras, et celle-là, ils n'ont guère de chances de la gagner.

La seule chose qui peut inciter les Danseurs de Guerre à accepter, à contrecœur, la présence d'un Nain, est que ce dernier ait aidé ou sauvé l'un d'eux pendant le combat. Vous pourriez vous arranger pour qu'il se trouve en position de seconder un Brinbrille submergé par le nombre — sans oublier que si le PJ ne fait rien pour lui, Yavathol se mettra en colère. La situation étant très délicate pour le joueur du Nain, vous devriez lui donner quelques sueurs froides sans toutefois vous montrer injuste. Quoi que vous fassiez, n'amenez pas Yavathol à transiger — elle n'a pas peur du groupe et ne supportera ni les menaces ni les insultes.

Si PJ parviennent à discuter avec elle sans l'énerver au point de passer à l'attaque (ce qui serait désagréable pour eux !), elle propose de les escorter jusqu'au campement elfe avant que la nuit ne tombe. Toutefois, avant cela, tous les Nains devront être au mieux désarmés, au pire, bâillonnés et ligotés !

Profil de Yavathol

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	70	45	5	5	10	75	3	45	40	55	60	45	40

Compétences
Acrobatie, Acuité Visuelle, Adresse au Tir — Armes de Jet, Ambidextrie, Armes de Spécialisation — Armes à Deux Mains, Chant de Guerre*, Chant, Confusion*, Coups Précis, Coups Puissants, Danse, Distraction*, Equitation — Cheval, Esquive, Mort Tourbillonnante.

* Nouvelles compétences des Danseurs de Guerre décrites par la suite.

Dotation
Epée à deux mains, armure de cuir (0/1 point d'armure sur tout le tronc), collier orné de pierres (gemmes œil du tigre, valant 100 Couronnes).

Morfoin

Membre de la troupe à la valeur reconnue, Morfoin est le musicien-chef ; il joue du tambour et de la flûte avec une grande virtuosité. Moins arrogant que Yavathol, il aidera les personnages blessés grâce à ses connaissances en *Traumatologie.* Sa coiffure est spectaculaire, ses longues mèches étant renforcées par une bonne quantité de résine. Pendant les discussions avec les PJ, il alignera son attitude sur celle de son chef, mais il soulignera que ceux-ci "n'aiment pas plus les Orques que nous."

Profil de Morfoin

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	60	40	4	4	8	70	2	50	40	50	50	45	40

Compétences
Acrobatie, Acuité Visuelle, Adresse au Tir — Armes de Jet, Ambidextrie, Armes de Spécialisation — Armes à Deux Mains, Chant de Guerre*, Chant, Confusion*, Coups Précis, Coups Puissants, Danse, Distraction*, Esquive, Mort Tourbillonnante, Musique, Traumatologie.

* Nouvelles compétences des Danseurs de Guerre décrites par la suite.

Dotations
Deux épées, deux haches de jet, chemise de mailles à manches (1 point d'armure sur le tronc et les bras).



Brinbrille

Brinbrille est un jeune Elfe aspirant à devenir un Danseur de Guerre. Il a accompli tous les rituels lui permettant d'être intégré à la troupe (voir ci-après) sauf un, la mise à l'épreuve. Cette bataille contre les Orques remplit cette fonction — s'il s'est bien comporté durant les combats, il est accepté dans cette carrière et peut commencer un entraînement spécifique. Il se battra donc avec courage et détermination, et fera en sorte que Yavathol le voit accomplir un acte héroïque.

Ce jeune Elfe est complètement subjugué par ses compagnons et il les imite en tout — n'oubliez pas qu'il est anxieux d'intégrer leur troupe et qu'il peut, de façon plutôt énervante, répéter tout ce qu'ils disent.

Profil de Brinbrille

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	40	40	4	3	7	60	2	40	40	50	50	45	45

Compétences
Acuité Visuelle, Armes de Spécialisation — Armes à Deux Mains, Camouflage Rural, Chasse, Danse, Déplacement Silencieux Rural, Equitation —,Cheval, Langage Secret — Forestier, Orientation, Pictographie — Eclaireurs et Bûcherons, Pistage, Soins des Animaux.

Dotations
Epée à deux mains, chemise de mailles (1 point d'armure sur le tronc).

LE CAMPEMENT

Si les Elfes sont bien disposés envers le groupe (s'ils ne le sont pas, les PJ sont abandonnés dans la forêt ou tués, selon la gravité des problèmes qui se sont présentés), ils le conduisent à travers bois jusqu'à la clairière où ils sont installés. Lisez (ou paraphrasez) le passage suivant à haute voix :

Les Elfes vous font signe de les suivre et s'enfoncent d'un pas rapide dans la végétation dense. Vous atteignez rapidement un sentier astucieusement camouflé que vous empruntez pendant une demi-heure, tandis que la dernière lumière du jour cède aux ténèbres.

Les Elfes possèdent la *Vision Nocturne* et ne sont pas gênés par l'obscurité. Les personnages qui n'ont pas cette capacité rencontrent des difficultés — ils trébuchent et risquent même de perdre des objets. Leurs guides s'opposent à ce qu'ils allument des lanternes, car la lumière attire les prédateurs. Si on le leur demande, ils ralentissent leur allure et aident les PJ, mais ils font des commentaires peu délicats sur l'infériorité des yeux humains. Une heure plus tard, le campement est atteint.

Il semble que vous êtes enfin arrivés — le chemin débouche dans une grande clairière, faiblement éclairée par un feu central. Un immense chêne domine l'espace dégagé ; Yavathol se dirige vers lui après vous avoir dit de rester où vous êtes. Les deux autres Elfes, qui ne vous quittent pas, attendent visiblement quelque chose. Au bout de quelques minutes, la Danseuse de Guerre revient, accompagnée d'un Elfe de grande taille et de noble allure.

"Bienvenue", vous dit ce dernier. "Yavathol m'a raconté ce qui s'est passé, et vous qui avez tué des Orques avez le droit d'être nos invités — Moi, Seigneur Erdil, le décrète."

Yavathol grogne et abandonne le groupe, suivie de près par ses deux compagnons.

"Veuillez excuser Yavathol; il y a beaucoup de choses qui la préoccupent — Brinbrille a prouvé aujourd'hui qu'il mérite le titre de Danseur de Guerre. Venez vous réchauffer près du feu et savourer la nourriture et les boissons que nous pouvons vous offrir."

Après un dîner accompagné de vin, les PJ sont conduits dans une cabane où ils pourront passer la nuit. Les Nains qui ont créé des ennuis y ont été confinés dès le début avec un maigre repas et de l'eau. Ceux qui ont réussi à impressionner les Danseurs de Guerre sont traités comme les autres membres du groupe, bien qu'ils ne soient pas autorisés à transporter d'armes à l'intérieur du campement.

La plupart des Elfes des Bois sont intrigués par la façon de vivre des Hommes et passent un long moment à questionner leurs invités. Comme ils sont peu nombreux à avoir eu l'occasion de visiter les villes, ils sont particulièrement intéressés par les descriptions qu'on peut leur en faire et secouent la tête, ne comprenant pas comment une créature sensée peut accepter de vivre dans de telles conditions. Les Elfes entament un débat animé sur les mérites des différents modes de vie, qui souligne leur très vif attachement pour une vie en harmonie avec la nature. Certains d'entre eux pourraient quand même exprimer l'envie de changer (provoquant un amusement déconcerté chez leurs compagnons). Les Elfes des Bois attachent une grande importance à l'art des débats passionnés et assurent un flot généreux de vin de fruits pour faciliter la discussion.

Cette rencontre est riche en potentiel de jeu de rôle et donne aux personnages la possibilité de raconter leurs exploits passés dans un environnement stimulant. De leur côté, les Elfes sont heureux de transmettre des informations sur les Danseurs de Guerre, donnant une nouvelle perspective sur cette étrange caste de guerriers. La nuit avançant, ils se mettent à jouer de la musique et invitent les PJ à en faire autant avant de se retirer progressivement et de les laisser aller se coucher.

LE LENDEMAIN

Si l'équipe ne comprend aucun Elfe, les PJ sont réveillés dès l'aube et conduits jusqu'à la lisière de la forêt. On les met en garde contre les risques qu'il y a à s'aventurer sans invitation aussi profondément dans les forêts du Monde, puis leur escorte repart. Les PJ peuvent reprendre leurs activités comme si rien ne s'était passé.

Si certains personnages sont des Elfes, le groupe est invité à assister à l'entrée officielle de Brinbrille dans la troupe des Danseurs de Guerre. Lisez le texte suivant ou qu'il vous serve de base pour votre propre description :

Après un petit déjeuner satisfaisant, composé de porridge de noix, de baies et de jus de fruit, le Seigneur Erdil pénètre dans votre cabane.

"Bonjour. J'espère que vous avez bien dormi et que vous avez apprécié le petit déjeuner. Avant que vous nous quittiez, j'ai songé que vous voudriez peut-être assister à l'admission de Brinbrille dans la troupe de Yavathol. C'est une occasion exceptionnelle, les étrangers n'y sont normalement pas conviés ; mais puisque vos destins vous ont mis sur le chemin de l'épreuve de Brinbrille, Yavathol a accepté de vous laisser voir la suite."

Le sourire grimaçant qui apparaît sur le visage de l'Elfe indique que cet accord ne fut pas facilement obtenu.

"Peut-être vous demandez-vous pourquoi je vous le propose — la raison en est très simple. Le fait que le monde extérieur connaisse la puissance de nos guerriers ne peut que renforcer notre position. Alors, venez, restez silencieux et regardez."

Le Seigneur Erdil vous fait traverser la clairière pour rejoindre une grande hutte bâtie à l'écart des autres. Beaucoup d'Elfes sont déjà à l'intérieur, formant un vaste cercle, et votre hôte vous fait signe de prendre place parmi eux. Au même moment, un roulement de tambour fascinant s'élève et Morfoin apparaît dans l'entrée, frappant sur un instrument qui semble fait d'une peau d'Orque. D'autres Danseurs de Guerre le suivent, le corps peint des teintes

Brinbrille se tenait au centre de la grande hutte, silhouette solitaire et immobile perdue dans un tourbillon de corps luisant de sueur. Il était tout à la fois excité, nerveux et fier, car c'était un grand jour. Aujourd'hui, si tout se passait bien, il allait enfin devenir un Danseur de Guerre.

Une éternité semblait s'être écoulée depuis qu'il avait emprunté la voie menant au sein de cette caste étrange et sacrée. Il pouvait à peine se rappeler l'époque où, comme ses frères de race, il considérait les Danseurs de Guerre comme des êtres étranges — presque d'une autre race. Son corps avait été entraîné pour atteindre un niveau de force, de vitesse et d'agilité que, plus jeune, il n'aurait jamais imaginé. Son esprit et son âme avaient aussi été formés — la musique sauvage des flûtes et des tambours sacrés frémissait dans tout son corps, appelant quelque chose qui était enfoui très profondément en lui. Rester immobile lui demandait un effort presque insurmontable. Enfin, la veille, il avait montré sa valeur au combat. Il ne restait plus que ces derniers rituels.

Les cinq danseurs bondirent, tournoyèrent et culbutèrent autour de lui, dessinant une chorégraphie hypnotisante tandis que les flûtes d'os chantaient de plus en plus haut. Puis, presque sans qu'il le vit, quelqu'un lui toucha l'épaule. Il était temps qu'il entre dans la danse.

Il bondit en l'air tel un saumon, fit un saut périlleux qui lui permit de taper du pied dans la poutre faîtière de la hutte, faisant tomber quelques feuilles du toit de fougères. Il fit un atterrissage parfait — à quelques centimètres à peine d'un des Danseurs de Guerre de l'arène, qui s'éloigna en ployant comme une branche de saule dans le vent. Mais Brinbrille fut le plus rapide et il lui donna une tape légère sur l'épaule — la simple représentation d'un coup mortel. L'Elfe quitta le cercle ; celui-ci ne comprenait plus que quatre individus.

Brinbrille se lança dans un saut arrière qui l'emmena très haut, et ses trois adversaires se précipitèrent sur l'espace vide qu'il venait de quitter. Il atterrit, et après des tapes légères sur deux épaules, il ne resta qu'un couple de danseurs en piste.

Les deux Elfes bondirent ensemble vers lui tandis qu'il exécutait une roue qui le mena sur la gauche. A la dernière seconde, un de ses attaquants — un Elfe de grande taille aux yeux d'ambre lumineux et des cheveux couleur de l'aube raidis à la résine — pivota dans sa direction, le suivant dans son esquive. Lorsque ses pieds reprirent contact avec le sol, il fit une nouvelle roue qui le ramena à droite. Le deuxième Danseur de Guerre en fut surpris pendant une fraction de seconde, suffisamment longtemps pour qu'il place son quatrième coup.

Les Elfes éliminés se placèrent en cercle autour de Brinbrille et de son dernier adversaire. Ceux-ci se mirent à se tourner rituellement autour avec méfiance ; Yavathol dirigeait la troupe, et Brinbrille avait dans l'idée qu'elle l'avait pour l'instant épargné afin de le mettre à l'épreuve jusqu'au bout de ses limites en combat singulier. Ses yeux de chat étincelaient dans la lumière tamisée de la hutte, et son sourire le troublait encore.

Brinbrille resta immobile, bien en équilibre sur ses pieds. Il savait que c'était son adversaire le plus dangereux et décida de la laisser venir à lui. C'est alors qu'il aurait l'avantage de l'équilibre.

Après un moment qui parut très long à certains, Yavathol passa à l'action. Elle glissa vers lui comme le vent qui balaie les hautes herbes. Brinbrille se lança dans un saut très haut, mais elle réussit à le suivre alors qu'il aurait dû la laisser plantée sur place. Il pivota pour éviter la main qui se tendait vers lui et toucha le sol en roulant. Il était toujours à l'intérieur du cercle, mais de justesse.

Yavathol atterrit sur ses deux pieds et rebondit comme une balle dans une pirouette arrière qui lui permit de traverser toute la hutte. Brinbrille se précipita en l'air et les deux combattants revinrent au sol en même temps. Deux mains s'abattirent sur deux épaules avec la vivacité d'un serpent qui attaque. Brinbrille resta hésitant, ne sachant pas quel coup avait été porté le premier.

"Bon travail, Brinbrille," Yavathol rit doucement comme un chat sauvage qui ronronne. "Le combat est tien."



de l'arc-en-ciel assorties aux couleurs éclatantes de leurs cheveux. Ils bougent tout en suivant le rythme du tambour qui s'accélère et leur danse devient frénétique. Un jeune Elfe, en qui vous reconnaissez Brinbrille malgré ses cheveux nouvellement teints et coiffés en crête et les peintures de son corps, s'avance dans la hutte. Ses yeux sont vitreux et il porte une épée.

"Il a passé une nuit blanche", vous murmure le Seigneur Erdil, "à s'entraîner."

Lorsque le jeune Elfe rejoint les autres dans une danse de l'épée tourbillonnante, vous n'avez aucun mal à le croire. Le spectacle est incroyable — les Elfes semblent ignorer la gravité ; ils multiplient les cabrioles, les bonds, les sauts périlleux avant et arrière dans toute la construction, tout en gardant un contrôle parfait sur leurs lames. Le battement atteint un crescendo et, alors que vous vous attendez à les voir tous s'effondrer d'épuisement, la danse s'arrête dans un souffle puissant. Le silence s'abat et Yavathol, que cette démonstration énergique n'a apparemment pas affectée, s'avance et prend la parole.

"Cette danse a deux raisons d'être. D'abord, nous rappeler tout le pouvoir que nous possédons, ici, dans le cœur de notre forêt. Ensuite, accueillir Brinbrille dans notre troupe. Il est désormais un Danseur de Guerre, l'élite des Elfes, un guerrier hors du commun. Accordez-lui le respect qu'il mérite."

Un sourire féroce apparaît sur son visage tandis qu'elle se tourne vers vous.

"Je vois que certains d'entre vous sont curieux de savoir à quel point nous, Danseurs de Guerre, sommes bons. Si votre courage est à la mesure de votre curiosité, je vous invite à venir comparer votre talent au mien."

Un murmure s'élève dans l'assemblée et le Seigneur Erdil cligne des yeux, visiblement surpris par ce développement. Le regard fixé sur celui de la guerrière, il dit :

"Si certains parmi vous désirent effectivement se mesurer a Yavathol, c'est leur droit. Cependant, je vous ai accordé le statut d'invités et vos vies sont désormais sacrées. Je *suggère* que ceux qui veulent combattre affrontent ensemble Yavathol. À la première blessure, vous vous retirez. Quant *à* toi Yavathol — tu dois céder avant de *mourir,* car je ne désire point te perdre. Si Yavathol abandonne alors qu'elle n'a blessé aucun de ses adversaires, elle sera déclarée perdante."

Si des PJ désirent relever le défi, les Elfes forment alors un grand cercle dans l'enceinte duquel le combat va avoir lieu. Le Seigneur Erdil souligne qu'il n'y a aucun déshonneur à ne pas accepter le challenge, mais le rictus de Yavathol contredit ses propos.

Yavathol combat au mieux de ses capacités et ne se retient aucunement. Elle ne renonce que si ses points de Blessure sont réduits à 1 ou moins. Tout PJ qui tente de continuer à combattre alors qu'il a été blessé est entraîné hors du cercle par un groupe d'Elfes et admonesté pour son manque de contrôle. Si Yavathol est vaincue, elle congratule les PJ pour leurs capacités de combat et félicite même les participants nains. Si elle l'emporte, elle loue le courage qu'ils ont montré en acceptant de se mesurer à elle. Les autres Elfes les traitent avec un nouveau respect, quelle qu'ait été leur performance. Des rafraîchissements sont ensuite servis et Morfoin s'occupe de soigner toutes les blessures par la Traumatologie.

Si des Elfes de l'équipe manifestent un intérêt sur la manière de devenir un Danseur de Guerre, passez à la section suivante dans laquelle sont décrits l'Apprentissage et la Carrière. Si personne ne s'en préoccupe (il ne faut pas compter sur le Seigneur Erdil pour faire une telle suggestion), le groupe reçoit quelques provisions et une escorte jusqu'à la lisière de la forêt, où s'achève cette aventure.

APPRENTISSAGE

Après cette démonstration des capacités stupéfiantes des Danseurs de Guerre, il est tout à fait possible que certains PJ aient envie de suivre cette carrière. Si cela se produit, le Seigneur Erdil commence par expliquer que seul un Elfe peut l'envisager, et qu'il devra alors passer par tous les rituels et les épreuves qui attendent tout individu désireux de suivre cette voie. Si cela ne décourage toujours pas les personnages, il leur suggère d'aller en discuter avec Yavathol, car c'est elle qui prend les décisions concernant la troupe de Danseurs de Guerre de ce camp.

Yavathol reçoit les candidats dans la hutte de la troupe. Leur volonté d'engagement la laisse initialement sceptique, et il faut la convaincre qu'ils sont très sérieux. Cela dépend beaucoup de leur attitude lorsqu'elle les a défiés pendant la cérémonie. S'ils ont accepté de se battre, elle est bien disposée envers eux. S'ils ont décliné son défi avec des raisons valables, peut-être en faisant son éloge, elle veut bien écouter. Mais si les candidats se sont simplement contentés de refuser de l'affronter, rien de ce qu'ils pourront dire ne la persuadera qu'ils ont assez de valeur pour rejoindre sa confrérie.

Une fois qu'ils ont réussi à la convaincre de leur sincérité (jouez à fond sur la rudesse de ses manières !), elle se fait une joie de les éprouver. La première étape est un rituel qui marque l'admission du candidat dans la caste ; il précède tout le reste parce qu'il est important de signaler son existence à Adamnan-na-Brionha, le dieu des Danseurs de Guerre, de façon qu'il puisse aider les méritants et gêner ceux qu'il juge inaptes. En fait, il est très rare qu'il accorde de telles attentions, mais ce n'est pas ce qui importe.

Le rituel est simple et se déroule devant tout le camp. Les aspirants doivent se baigner trois fois, pour se purifier symboliquement de leurs vies antérieures et se préparer à leur nouvelle existence. Ils sont alors revêtus de simples robes blanches et doivent s'agenouiller devant la troupe réunie. Les musiciens se mettent à jouer librement, invitant Adamnan-na-Brionha à accepter les candidats. Yavathol leur demande si leurs aspirations sont sérieuses et leur rappelle que ce n'est pas une décision à prendre à la légère. L'affirmation de leur engagement termine le rituel. Pendant le reste de la journée, ils font l'apprentissage des formes de danse qui seront plus tard la base de leurs capacités dans cette carrière. Les candidats doivent maintenant résider dans la hutte de la troupe.

Le jour suivant voit se dérouler la mise à l'épreuve des personnages. Elle commence avec une danse rituelle à la fin de laquelle ils reçoivent leurs armes de Danseurs de Guerre. C'est ensuite que l'épreuve proprement dite démarre.

Elle peut prendre plusieurs formes (voir ci-après). Choisissez celle qui vous inspire le plus. Dans tous les cas, n'en faites pas une partie de plaisir pour les PJ. Il serait facile de la transformer en simple formalité, les personnages étant assurés d'atteindre le statut escompté. Cela est absolument à proscrire et les joueurs doivent l'avoir bien compris. Cela rendra l'épreuve d'autant plus excitante et leur donnera le sentiment d'avoir accompli quelque chose d'exceptionnel en cas de réussite.

Trois types d'épreuve vous sont présentés ici :

1. Un combat avec un ennemi adapté (par exemple les Orques que Brinbrille a affrontés). Dans ce cas, les aspirants restent sur le qui-vive jusqu'à ce que les éclaireurs de Yavathol viennent annoncer la présence de telles créatures : Gobelins ou Hommes-Bêtes le plus souvent, mais vous pouvez choisir presque n'importe quel monstre. Il importe surtout de maintenir l'équilibre afin que les personnages se donnent à fond. Yavathol les accompagne, mais elle se contente de rester sur le côté et d'apprécier leur performance. Elle ira à leur secours si nécessaire, mais uniquement en cas de situation aggravée — par des coups critiques, ou par perte de Points de Destin ! Tout PJ qui réclamera de l'aide l'obtiendra, mais il aura alors échoué.
2. Un combat singulier avec le chef de la troupe. Yavathol préfère cette formule pour les PJ qui ne l'ont pas déjà affrontée. Pour réussir, l'aspirant doit parvenir à la frapper au moins une fois et, ce qui est encore plus important, il ne doit pas se retirer de la lutte, même s'il craint pour sa vie — Yavathol s'arrêtera dès que les performances de son adversaire l'auront satisfaite, certainement après avoir infligé de terribles blessures au personnage afin de tester son courage.
3. La dernière forme peut impliquer le reste de l'équipe. Chaque aspirant doit porter un coup à six individus extérieurs à la troupe, affrontés l'un après l'autre. Il s'agit normalement d'Elfes, mais des invités d'honneur (l'équipe !) peuvent aussi être choisis. Dès que l'aspirant porte un coup (il inflige une blessure), il passe à l'adversaire suivant. Les opposants sont censés se défendre au mieux de leurs possibilités et Yavathol est à l'affût de la moindre tricherie. Les aspirants peuvent abandonner à tout moment, mais ils auront alors échoué.

Les candidats doivent ensuite exécuter une danse rituelle pour la satisfaction de Yavathol. La meilleure façon de traiter ceci est de demander à vos joueurs de se trémousser dans la pièce ! S'ils sont trop inhibés pour vous accorder ce plaisir, faites faire à chaque personnage un test d'Endurance, qui reflète l'épuisement dû au combat contre six adversaires, et un autre de Dextérité pour montrer l'élégance de ses mouvements. Un double échec signifie que l'aspirant a fait une prestation lamentable et qu'il n'est pas digne de devenir Danseur de Guerre.

CONSEILS POUR LE MAÎTRE DE JEU

Pendant cette partie de l'aventure, faites-en ressortir le caractère rituel et cérémoniel — c'est une étape importante pour les personnages, et vous devez en faire un épisode mémorable. En considérant que les PJ réussissent les épreuves, ils passent la nuit à s'exercer aux mouvements acrobatiques de base afin de se préparer pour

l'admission publique dans la troupe du lendemain. Ils doivent aussi se teindre les cheveux et les fixer, et peindre leur corps de couleurs vives qui ne s'effaceront qu'avec le temps.

Leur véritable apprentissage ne débute en fait qu'après ; ils apprennent alors toutes les compétences spéciales des Danseurs de Guerre, leur code et leur place dans la société elfique. Les nouveaux élus sont aussi initiés au culte d'Adamnan-na-Brionha, le Seigneur de la Danse. Vous avez deux manières, expliquées ci-après, d'aborder cette formation, en fonction de ce qui convient le mieux à votre campagne.

Option 1 : L'apprentissage, qui ne dure que quelques semaines, est normalement payé en Points d'Expérience, comme pour tout autre changement de carrière. C'est la meilleure solution si vous voulez que le personnage participe à l'aventure suivante de la campagne.

Option 2 : La complexité des compétences à acquérir est telle que l'apprentissage dure deux ans. Pour un Elfe, cela ne représente pas beaucoup de temps, mais pour le joueur, c'est une autre affaire. Avec quel personnage va-t-il pouvoir jouer pendant cette période ? Ce n'est pas nécessairement un problème — il se trouve qu'un des membres de la troupe souhaite découvrir le monde extérieur. Si le joueur est d'accord, vous n'avez qu'à créer ce Danseur de Guerre et lui en confier le rôle. Le joueur dispose ainsi d'un personnage de réserve s'il en a besoin plus tard, et celui qui est en apprentissage peut réapparaître à un stade ultérieur de la campagne.



LES DANSEURS BE GUERRE DANS LA SOCIÉTÉ ELFIQUE

Devenir Danseur de Guerre ne signifie pas seulement acquérir quelques nouvelles compétences. Il s'agit généralement d'adorer un nouveau dieu et d'adopter un style de vie qui implique: en principe, une vie communautaire avec le reste de la troupe. Etre admis dans cette caste marque le début d'une nouvelle vie pour l'Elfe — les Danseurs de Guerre se considérant comme l'élite des guerriers. Cette attitude élitiste et souvent hautaine explique leur séparation des autres Elfes des Bois et leur habitude de vivre en communauté à la limite des villages.

Bien que la plupart des troupes soient rattachées à un groupe d'Elfes Sylvains et acceptent normalement les instructions (ou recommandations, selon le point de vue) de son dirigeant, leurs activités sont en grande partie déterminées par leur propre meneur, un guerrier respecté que l'autre chef traite pratiquement en égal. Les Elfes ont une grande admiration pour ces combattants, car personne ne conteste leur contribution à la sécurité des campements. Mais cette admiration cache de la peur et de la suspicion à l'égard de ceux qui choisissent de vivre à l'écart — leur comportement étrange déconcerte souvent.

Assurez-vous que les nouveaux Danseurs de Guerre tiennent bien compte de ces transformations sociales et ne se contentent pas de considérer cette nouvelle carrière comme une série de techniques habiles permettant de devenir une machine de guerre sans relief. Servez-vous de l'approbation de la communauté elfique et, parfois, d'une grâce d'Adamnan pour renforcer le comportement du personnage en tant que Danseur de Guerre. S'il ne cesse d'agir de manière disgracieuse ou lâche, n'hésitez pas à faire se manifester le courroux du dieu en suspendant l'usage de certaines compétences spéciales (le personnage est accablé de douleurs musculaires qui l'empêchent d'agir dans ce domaine) jusqu'à ce qu'il ait prouvé sa dévotion en accomplissant un rituel approprié.

LA CARRIÈRE DE DANSEUR DE GUERRE

Pour tous les Elfes des Bois, les guerriers les plus craints et les plus respectés sont les Danseurs de Guerre. Ils ne vivent que pour la gloire de la bataille et se consacrent à la recherche de la perfection au combat. Ce sont aussi des maîtres dans les domaines de la danse et de la courtoisie et ils accomplissent leurs manœuvres complexes avec une aisance et une grâce consommées.

Les Danseurs de Guerre se trouvent dans la plupart des grands villages elfes des forêts du Vieux Monde. Ils préfèrent généralement la compagnie de leurs semblables, tout en vivant légèrement à l'écart, exerçant leurs chants de guerre et s'entraînant au maniement des armes dans l'attente de passer à l'action.

Diverses raisons peuvent pousser un Danseur de Guerre à devenir un aventurier : la recherche d'une vie pleine d'action et qui offre des opportunités quasi illimitées d'essayer ses talents contre toute une variété d'adversaires, un caractère plus sauvage que celui de la plupart des Elfes et le sentiment, pour certains, d'une vie terne et insipide dans la forêt. Il arrive parfois qu'ils choisissent l'aventure en compagnie d'autres races à la suite d'une disgrâce ou d'une inconduite, un peu comme un Nain peut être contraint de devenir Pourfendeur de Troll (mais mieux vaut ne pas exprimer cette comparaison).

Les Danseurs de Guerre se caractérisent par leur fierté gracieuse, leur amour du combat et leur goût pour les cheveux aux teintures spectaculaires, le plus souvent raidis à la résine.

Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
+1	+40	+20	+3	+3	+8	+20	+2	+10	—	—	+20	—	+10

Compétences
Acrobatie, Adresse au Tir — Armes de Jet uniquement, Ambidextrie, Armes de Spécialisation — Armes à Deux Mains, Chant de Guerre*, Confusion*, Coups Précis, Coups Puissants, Danse, Distraction*, Esquive, Mort Tourbillonnante*.

* Nouvelles compétences des Danseurs de Guerre.

Dotation
Arme Simple, Bouclier, Lance ou Épée à Deux Mains ou Hache de Bataille.

Filière*
Chasseur de Primes, Capitaine-mercenaire, Champion de Justice, Gladiateur, Hors-la-loi, Eclaireur.

* Les non-Elfes n'ont pas accès à cette carrière.

Débouchés
Capitaine-mercenaire, Chef Rebelle, Champion de Justice.

NOUVELLES COMPÉTENCES

Chant de Guerre

Un Danseur de Guerre ne peut lancer son Chant de Guerre que lorsqu'il charge un adversaire. Il doit alors réussir un test d'Int pour produire un chant de ralliement qui a les effets suivants :

1. Le Danseur de Guerre peut choisir d'être pris de Frénésie ;
2. Tous les personnages alliés bénéficient d'un bonus de +10 à leurs tests contre la Peur et la Terreur pendant la durée du chant ;
3. Tous les individus et les créatures ennemis subissent une pénalité de -10 à leurs tests contre la Peur et la Terreur pendant le chant.

Le Chant de Guerre dure jusqu'à ce que le Danseur de Guerre soit blessé ou qu'il passe un round sans combattre (il n'est pas attaqué et n'essaye pas de porter de coup). Un nouveau Chant de Guerre peut s'élever dès qu'il se remet à charger.



Confusion

Cette compétence permet de troubler un adversaire grâce à une succession rapide de feintes. Le Danseur de Guerre doit réussir un test d'I pour l'utiliser. Son adversaire a droit à un test de FM — en cas d'échec, l'Elfe bénéficie d'un bonus de +10 pour le toucher, et la victime subit un malus de -10. S'il affronte plus d'un adversaire, un seul test d'I est nécessaire, mais chaque opposant réalise un test de **FM,** tous ceux qui le ratent étant affectés.

Ces modificateurs sont applicables sans nouveau jet jusqu'à ce que l'adversaire perturbé touche le Danseur de Guerre (il n'a cependant pas besoin de le blesser).

Le Danseur de Guerre ne peut pas affecter des adversaires ayant 6 ou moins en **Int** ou ceux qui sont immunisés contre les effets psychologiques (par exemple les Mort-vivants).

Distraction

Cette compétence permet au Danseur de Guerre d'immobiliser un adversaire en exécutant une série complexe, un quasi-ballet, de bonds, de pirouettes et de sauts périlleux arrière.

Il ne peut tenter d'attaquer dans le même round, mais bénéficie d'un bonus de +10 à toutes ses parades et ses esquives grâce à ses mouvements et plongeons tortueux. S'il est blessé, il ne peut pas utiliser cette compétence pendant le round suivant.

Mort Tourbillonnante

Quand il se propulse dans l'état de furie démente appelé Mort Tourbillonnante, le Danseur de Guerre peut porter des attaques supplémentaires, jusqu'à doubler son **A** normale. Ainsi, une valeur de 3 permet d'ajouter trois attaques, etc. Chaque attaque supplémentaire coûte 1 point de B, ce qui représente la tension que cette furie auto-produite lui inflige physiquement.

Le Danseur de Guerre ne peut pas parer quand il est en état de Mort Tourbillonnante, mais il peut essayer d'esquiver. Les points de B ainsi dépensés sont récupérés normalement. Si le score atteint zéro pendant qu'il est dans cet état, il perd connaissance jusqu'à ce qu'il revienne à 1 B.

Cette compétence ne peut être utilisée en association avec Distraction, Confusion ou Chant de Guerre.

Psychologie

Comme tous les elfes, les Danseurs de Guerre sont sujets à l'animosité envers les Nains, ainsi qu'à la haine de tous les gobelinoïdes.

Armes et armures

Les Danseurs de Guerre, ou les personnages qui sont passés par cette carrière, ne peuvent pas se servir des compétences spéciales s'ils portent plus de 1 PA d'armure non-magique sur chaque localisation (à l'exception des boucliers), ou lorsqu'ils emploient des armes autres que celles de corps à corps et de jet.

ADAMNAN-NA-BRIONHA, LE SEIGNEUR DE LA DANSE



Description
Adamnan-na-Brionha est né dans les brumes ayant précédé l'aube des temps, d'une union entre les forces du Son et du Mouvement. Pour les Danseurs de Guerre, il est Le Premier Être, celui dont la danse structure l'Univers. Il est aussi appelé Le Premier ou Le Seigneur de la Danse.

Adamnan-na-Brionha reflète deux aspects de la vie, en apparence contradictoires — le plaisir de la danse et la frénésie des massacres légitimes. Il a l'apparence d'un Elfe puissant dont la moitié gauche est fine et gracieuse alors que la moitié droite montre les muscles épais d'un solide guerrier. Son visage est également partagé entre l'expression d'une béatitude transcendante et celle d'une furie grimaçante.

Les Danseurs de Guerre croient que c'est leur fusion de la guerre et de la danse qui assure l'interprétation terrestre de la manifestation cosmique de leur divinité.

Alignement
Neutre.

Symbole
Adamnan est symbolisé par une flûte tenue dans un poing serré. Ses fidèles adoptent généralement une des coupes de cheveux flamboyantes des Danseurs de Guerre et doivent aussi porter le symbole de leur dieu, sous la forme d'un pendentif ou d'une paire de boucles d'oreille. La gauche est alors ornée d'une minuscule flûte, souvent en argent, tandis que la droite est agrémentée d'un poing serré, normalement en or.

Zone d'influence
Adamnan-na-Brionha est adoré par les Elfes des Bois, y compris tous les Danseurs de Guerre, dans tout le Vieux Monde.

Temples
La structure organisée de la plupart des religions est étrangère à ces Elfes qui vivent librement et n'ont pas besoin de temple formel — révérer Adamnan-na-Brionha est une affaire de cœur, pas de lieu.

Amis et Ennemis
Les fidèles d'Adamnan sont en bons termes avec tous les fidèles du reste du panthéon elfique ; leur attitude envers la Foi antique et les cultes de Taal et de Rhya est généralement positive (bien que condescendante). Ils s'entendent assez bien avec les adeptes de Ranald. Ils ignorent les autres cultes humains et considèrent le panthéon nain avec un certain amusement.

Les ennemis traditionnels de leur race — en particulier les gobelinoïdes — sont considérés avec haine et mépris, une espèce de vermine qu'il faut exterminer à la moindre occasion.

Jours Sacrés
Les dates précises importent peu aux fidèles d'Adamnan-na-Brionha, et son culte ne possède pas de jours sacrés. Ce sont les événements et les actions qui sont importants, aussi la danse, les tueries légitimes, l'entraînement et l'admission de nouveaux Danseurs de Guerre sont considérés comme des actes sacrés quand ils sont accomplis dans le bon état d'esprit. Pour ceux qui sont versés dans les mystères les plus élevés d'Adamnan, chaque action, même la plus triviale, participe à la Danse de la Vie, et chaque expérience est considérée comme ayant autant de signification que les autres.

Conditions requises par le culte
Le culte est ouvert à tous les Elfes. Il est nécessaire d'achever la carrière de Danseur de Guerre pour devenir un Initié d'Adamnan.

Commandements
Le culte d'Adamnan n'impose que peu de contraintes à ses fidèles ; ceux-ci doivent se maintenir en forme et garder leur souplesse, et ne doivent jamais agir d'une manière qui menace le bien de la race elfique.

Cependant, certaines choses peuvent plaire ou déplaire à Adamnan ; elles concernent généralement des attitudes plus que des actions. Combattre joyeusement animé d'une juste colère, lutter avec une élégance athlétique, voilà qui satisfait le Seigneur de la Danse. Tuer d'une manière brute, lâche ou dans un mauvais état d'esprit risque de l'irriter.

Utilisation de sorts
Les Clercs d'Adamnan sont autorisés à lancer tous les sortilèges de Magie Mineure et de Magie de Bataille à l'exception de *Boule de Feu, Rafale de Vent, Eclair,* et *Malédiction d'Attraction des Projectiles.* En remplacement, ils ont le droit d'utiliser le sort de Magie Illusoire, de niveau 1 *Désorientation de l'Ennemi,* ainsi que ceux de Magie Elémentaire *Nuage de Fumée* (niveau 1), *Résistance au Feu* (niveau 2) et *Tempête de Poussière* (niveau 3).

Compétences
Les Initiés et les Clercs d'Adamnan peuvent acquérir à chaque niveau une des compétences suivantes : *Bagarre, Chant, Danse, Lutte* et *Musique.* Elles seront normalement achetées avec des Points d'Expérience.

Épreuves
Les épreuves favorisées par Adamnan consistent à s'occuper d'une créature ou d'un groupe de créatures qui n'ont pas traité la race elfe avec le respect dû — par exemple des gobelinoïdes ayant pénétré dans la forêt, des bûcherons humains ayant osé envahir les profondeurs des bois et abattre un arbre sacré. Le style employé dans l'exécution de l'épreuve est au moins aussi important que sa réussite.

Grâce Divine
Les grâces accordées par Adamnan peuvent prendre la forme d'un usage unique d'un sortilège approprié, d'une compétence de la liste précédente ou de la réussite automatique d'un des tests de la liste suivante : *Bond, Chute, Réaction, Risque, Saut* et tout autre test basé sur la **CC.**





SECTION 3 : LIEUX ET GENS



N'avez-vous jamais eu besoin d'un petit quelque chose en plus, ou d'un individu, pour donner du relief à une séance de jeu ? D'un bref incident d'une rencontre pour combler un vide dans votre campagne ? D'un scénario tout prêt pour le jour où vous n'avez pas eu le temps d'en concevoir un ? Voilà de quoi vous satisfaire.

Vous trouverez ici une poignée de PNJ — un docteur pas comme les autres, d'étranges compagnons de voyage et un ami spectral dans le besoin — qui pourraient bien croiser le chemin de vos personnages joueurs. Peut-être influenceront-ils simplement l'atmosphère d'une brève séance de jeu ; peut-être certains d'entre eux deviendront-ils des amis et des contacts qui s'avéreront plus tard utiles.

Deux sites où pourront se dérouler des aventures vous sont aussi présentés — que diriez-vous d'un meurtre mystérieux sur le luxueux paquebot fluvial Empereur Luitpold *? Ou d'un complot centré sur le Grand Hospice de Frederheim ? Vous découvrirez enfin deux scénarios rapides qui s'intégreront aisément à n'importe quelle campagne de* **Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique.**

Chapitre 14

Y A-T-IL UN DOCTEUR DANS LA MAISON ?

« Écoute, il faut la retirer. Tu n'as pas le choix."

"Ouille. Au nom de Morr, tu ne toucheras pas à ma jambe avec ce couteau."

"Eh bien, si tu ne me laisses pas m'en occuper — il faudra bien extirper cette pointe de flèche, tu sais — je me vois donc dans l'obligation de t'emmener chez un médecin."

"Super... aïe. Et avec quoi allons-nous le payer — de bonnes paroles ?"

"Il se trouve que je connais un médecin aux tarifs très raisonnables, il n'est donc pas nécessaire que tu t'en Inquiètes.."

"Qu'est-ce que ça veut dire, raisonnables, aucun eux n'applique de tarifs rai... NON ! Tu ne veux pas parler de... C'est un dingue ! Shallya, aie pitié de moi, ne le laisse pas me toucher. Je préférerais plutôt garder cette flèche. Si tu m'emmènes chez lui, je... oh... AH... ARGHHHH."

"Bon... Tu n'es plus en état de discuter, le problème est donc réglé — ce sera Erich. Alors..."

À un moment ou à un autre, tout personnage aura besoin de soins médicaux. Diverses institutions assurent ce service, mais les circonstances peuvent réduire le choix des aventuriers. Les médecins sont onéreux. Le Temple de Shallya posera des questions indiscrètes. L'escale la plus probable se fera donc chez un indépendant comme Erich Hinfallig. Une visite discrète chez lui garantit un joli rafistolage à un prix très modéré. Cependant, comme avec tous les médecins, il n'est pas facile d'être reçu sans rendez-vous, ainsi que le fait énergiquement remarquer Hartwig, son assistant halfeling.

INSTALLATION

La clinique d'Erich est située dans une maison délabrée du secteur Ostwald de Middenheim. Ou bien en n'importe quel endroit qui vous convient ; la plupart des cités abritent quelques-uns de ses congénères. On les rencontre généralement dans les quartiers les plus pauvres, où les interférences avec la Guilde des Médecins sont très réduites.

RÉPUTATION

Erich est extrêmement bon marché — en moyenne, il demande le tiers du tarif d'un chirurgien officiel. Si le personnage décide de se passer de drogues, l'ensemble des soins peut coûter moins de la moitié d'une consultation normale !

Les classes inférieures et la pègre — qui constituent l'essentiel de sa clientèle — considèrent Erich comme un bon médecin, qui demande un prix correct pour un boulot correct : "Bon, si tu peux pas t'payer du boulot comm'y faut, t'as qu'à voir Erich. Il m'a raccommodé que'ques fois — tiens, r'garde. D'acc, les cicatrices sont pas parfaites ; d'tout'façon j'avais pas l'intention d'aller au Bal de la Gravin c't'année. Et ç'a bien tenu. Malgré tout, un conseil d'ami — quoi que tu fasses, le laisse pas t'mettre hors d'état... t'pourrais finir avec une jambe en moins si t'l'as pas à l'œil. J'blague pas !"

Des aventuriers le connaissent aussi : "Essayez le vieil Hinfallig. Il m'a parfois rendu service et il est pas trop mauvais. Et pas cher en plus. Je me suis fait mordre par un chien en essayant de... récupérer quelques biens, je suis allé voir le vieil Erich. Il m'a donné une sorte de pâte à frotter dessus — ça puait plus que des aisselles d'Ogre. Et ça a marché. Ouais, vu que vous travaillez dans la même branche que moi, je vous conseille Erich, parce que vous pourriez tomber sur pire. Quand vous le verrez, mentionnez mon nom."

Les membres de la Guilde des Médecins et les autres professionnels des classes supérieures ne le connaissent pas sous son identité actuelle, mais ils se souviendront peut-être de sa vie passée (voir Erich Hinfallig) : "Erich ? Oh, oui. Je me souviens d'Erich... Erich Carroburg si ma mémoire ne me fait pas défaut. Oui, très doué ; un don inné pour le bistouri si vous voulez m'en croire. Il aurait pu aller loin mais... et bien, il n'était après tout qu'un homme, et comment résister à de tels événements ? Je ne sais pas ce qu'il est devenu ; il s'est littéralement évaporé. Il a probablement fini dans le ruisseau, avec une bouteille pour seule amie... Quelle honte. Un vrai talent gâché."

ERICH HINFÄLLIG

Erich Hinfallig est un vieil homme fatigué. Il paraît 55 ans mais n'en a que 34. Il mesure 1,75 m et son corps a tendance à se ramollir. Ses cheveux sont parfaitement blancs, longs et mal peignés, ses yeux noisette clignotent de manière incontrôlable. Son trait le plus marquant est sa jambe gauche — ou plutôt l'absence de celle-ci. Il a été forcé de s'amputer lui-même à la suite d'une blessure infligée par une arme du Chaos.

Cette expérience a évidemment marqué à jamais l'esprit du jeune docteur. Il se mit à boire pour oublier, mais rien n'arrêtait les cauchemars ; il but pour stabiliser sa main, mais les tremblements ne firent qu'augmenter. Ses patients exprimèrent une grande compassion et s'en allèrent consulter ailleurs. Cela marqua sa fin. En quittant Nuln, il abandonna Erich Carroburg derrière lui — et ainsi naquit Erich Hinfallig. Pendant deux ans, il chancela d'un boulot à un autre, plongeant de plus en plus profondément dans l'alcool et le désespoir. Il se retrouva à Middenheim, logeant dans une maison délabrée et abandonnée, en homme brisé et sans aucun espoir.

Ses compagnons de chambrée — et en particulier un voleur halfeling nommé Hartwig — prirent rapidement conscience de ses connaissances médicales. Il se laissa convaincre de s'occuper de temps en temps de blessures ne pouvant être montrées à des médecins "officiels" et il obtint quelques bons résultats. Le désespoir avait accompli ce que l'alcool n'avait pu faire. Ne se sentant plus concerné, il ne tremblait plus ; la dépression avait pris une telle place dans son esprit qu'elle avait chassé les cauchemars.

Le cercle de contacts d'Erich se développa au rythme où l'on apprenait son utilité. Ne se souciant pas des réponses, il ne posait



pas de questions ; ne se souciant pas de l'argent, il ne faisait rien payer — quoique Hartwig ne perdit pas de temps à se faire connaître comme étant "l'associé" du médecin et à s'assurer que tous deux obtiennent ce dont ils avaient besoin. Enfin, un bienfaiteur anonyme — selon la rumeur, l'individu connu sous le seul nom de "L'Homme" — fournit de quoi faire installer une salle d'opération dans ces taudis, où quiconque pouvait se faire soigner à un prix honnête, ou obtenir un lit chaud pour y mourir s'il n'y avait plus rien à faire.

Ils furent nombreux à venir lui demander de l'aide. Erich avait finalement trouvé un endroit où l'on avait besoin de lui. Il sentit que c'était là sa destinée. Luttant contre l'alcool et la dépression, il fit appel au peu de respect qu'il avait encore pour lui-même. Erich Carroburg était toujours mort, mais Erich Hinfallig avait commencé à retrouver son passé. Avec le soutien inébranlable de Hartwig, Erich est devenu, en quatorze mois, un autre homme. Il souffre encore d'amnésie partielle — ses souvenirs des quatre dernières années sont entrecoupés de multiples trous noirs — et il bégaie de façon marquée. Parfois il succombe encore à l'attrait de la boisson et du désespoir. Mais dans ses bons jours — qui sont de plus en plus nombreux — il réalise la valeur de ce qu'il accomplit.

Il déteste la Guilde des Médecins, son obsession des honoraires et son monopole des soins. La corruption qui la ronge produit en lui d'amères colères, où il enrage contre le prix attribué au droit à la vie et aux soins. Dans ses moments les plus sombres, il reste assis pendant des heures, à méditer sur sa déchéance et à se demander comment empêcher que de telles choses arrivent à d'autres. Il considère avec cynisme les religions et leurs adeptes et il est des plus critiques envers le culte de Shallya — qui connaît les risques encourus lorsque vous faites appel à une divinité pour vos soins ? Il sait que le sort des gens préoccupe bien peu les dieux — qu'ont-ils fait pour lui, lorsqu'il avait besoin d'eux ? Pour y avoir goûté, la menace du Chaos est devenue pour lui une obsession.

Pour le reste, c'est un homme raisonnable et facile à vivre ; il ne porte jamais de jugement tant qu'il ne connaît pas tous les faits, car il a suffisamment vécu pour savoir que les apparences sont parfois trompeuses.

Erich parle avec modération et ne dit jamais plus que ce qui est nécessaire. Cela provient en partie de ses études médicales et en partie d'une volonté consciente de dissimuler son bégaiement. Bien des gens le prennent pour un natif de la cité, car la réserve de parole est un caractère fréquent chez les habitants de Middenheim.

Avec le temps, Erich espère retrouver le rang qu'il occupait dans la société et atteindre une position qui lui permettra de faire du bien — abolir la corruption de la Guilde des Médecins et faire que la nécessité plutôt que l'argent devienne le principe dirigeant la vie des médecins.

Doctor Erich Hinfallig

Mendiant (Ex-Médecin)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
1	28	24	4*	6*	10	51	1	61	35	55	52	50	31

Âge
34 *ans*

Compétences
Acuité Visuelle, Alphabétisation, Chirurgie, Conduite d'Attelage, Connaissance des Parchemins, Déplacement Silencieux Urbain, Fabrication de Drogues, Force Accrue, Langage Secret — Classique, Pathologie, Préparation de Poisons, Résistance Accrue*, Résistance à l'Alcool, Traumatologie.*

Possessions
*Bouteille de tord-boyaux, béquille, dague (**I** + 10, **D** -2, **Prd** -20), 2 doses de Délice de Ranald.*

En ce Marktag de la fin d'Ulriczeit, la soirée était glaciale et la diligence de l'Express Impérial arrivait au bout de son voyage. Les toits de Nuln commençaient à apparaître au loin, surmontant la forêt environnante dans l'air froid. Un seul passager était à bord ce soir-là, un médecin venant visiter la célèbre Université de Nuln.

*Erich Carroburg plia le papier en deux et le mit dans sa mallette, apparemment très satisfait. Tout était prêt pour sa conférence du lendemain matin. Il tira les rideaux et regarda dans l'obscurité à la recherche de repères qu'il pourrait connaître. S'attendant à voir la cité, il ne fut pas surpris par les lumières cramoisies dans la forêt. Il fut **très** surpris de les voir clignoter.*

La douleur dans sa jambe était intense mais il n'osait ni bouger ni crier. Du bord de la blessure suintait une substance mauve qui lui arracha la peau des doigts lorsqu'il la toucha. Du sang coulait de sa lèvre inférieure, à l'endroit où il s'était mordu pour s'empêcher de crier. Son silence l'avait sauvé du destin des cochers — dont se régalaient maintenant ces parodies déformées de la nature. Leurs griffes arrachaient des lambeaux de chair rose des corps encore vivants, les faisant disparaître dans des mâchoires écumantes. Leurs jacassements déments et leurs hurlements retentissant dans les oreilles, Erich s'évanouit.

Lorsqu'il revint à lui, plus aucun bruit ne se faisait entendre, le froid et les ténèbres l'enveloppaient. La douleur dans sa jambe s'était transformée en une sensation d'engourdissement. Il regarda le bas de son corps avec inquiétude — ses cinq années d'expérience médicale ne l'avaient pas préparé à ce qu'il vit. En dessous du genou, une myriade de petits tentacules s'agitaient dans l'air immobile ; ils s'étiraient sur le sol en frôlant la terre gorgée de sang. Dans tout ce qui restait, rien n'offrait la moindre ressemblance avec un pied.

En combattant les tremblements dont étaient saisies ses mains, il attrapa le sac de cuir noir qui était à ses côtés. La lune joua sur les bords de la scie quand il l'en sortit. Il prit une profonde inspiration et serra entre ses dents une bonne épaisseur de manteau.

Il n'y avait qu'une seule chose à faire...

Alignement
Neutre

Points de Folie
4

Troubles
Manie (Test d'I + 6, Soc -5), Bégaiement (Soc -5).

Réactions
Le comportement général d'Erich envers tous ceux qui sont au-dessus de lui dans l'échelle sociale indique son aversion à leur égard. Ceux-ci s'intéressent plus à l'argent qu'au droit et à la justice. Depuis sa chute de l'état de grâce, Erich fait preuve d'un grand snobisme, mais à l'envers. De plus, il déteste les Clercs de toute espèce. Les Initiés, Clercs, Médecins et leurs Estudiants, les Gentilshommes et tous ceux qui appartiennent à la "société" plutôt qu'au prolétariat effectuent leurs Tests de Soc avec une pénalité de -10 lors de leurs relations avec lui.

HARTWIG FLATBUSH

Hartwig est un Halfeling dodu d'âge moyen, ne mesurant que 1.22 m, mais solidement bâti avec des cheveux foncés et bouclés. Rien ne peut échapper à ses yeux marron foncé — ils sont constamment en mouvement et regardent tout simultanément. Il semble être toujours d'humeur morose — il sourit rarement et quand cela se produit, son sourire affecté montre qu'il se considère comme un être supérieur.

Elevé dans le village de Rottefach près d'Altdorf, Hartwig est le fils unique du couple tenant l'auberge locale. Son enfance fut très heureuse jusqu'au moment où, à l'âge de 24 ans, il fut enlevé par des esclavagistes et se retrouva cuisinier et domestique d'un cruel marchand de vin estalien. Régulièrement battu selon le bon plaisir de son maître, il apprit à voir pleuvoir les coups mais sans pouvoir les empêcher.

Il supporta cette situation pendant deux ans et puis — une nuit, à Marienburg où son maître faisait commerce — il se rebella. Aux premières heures du matin, il assassina le cruel marchand et, s'emparant de tout son argent, il partit pour Middenheim et une nouvelle vie. Mais alors qu'il arrivait en vue du rocher Fauschlag, il fut dévalisé par des hors-la-loi qui ne lui laissèrent que la vie sauve.

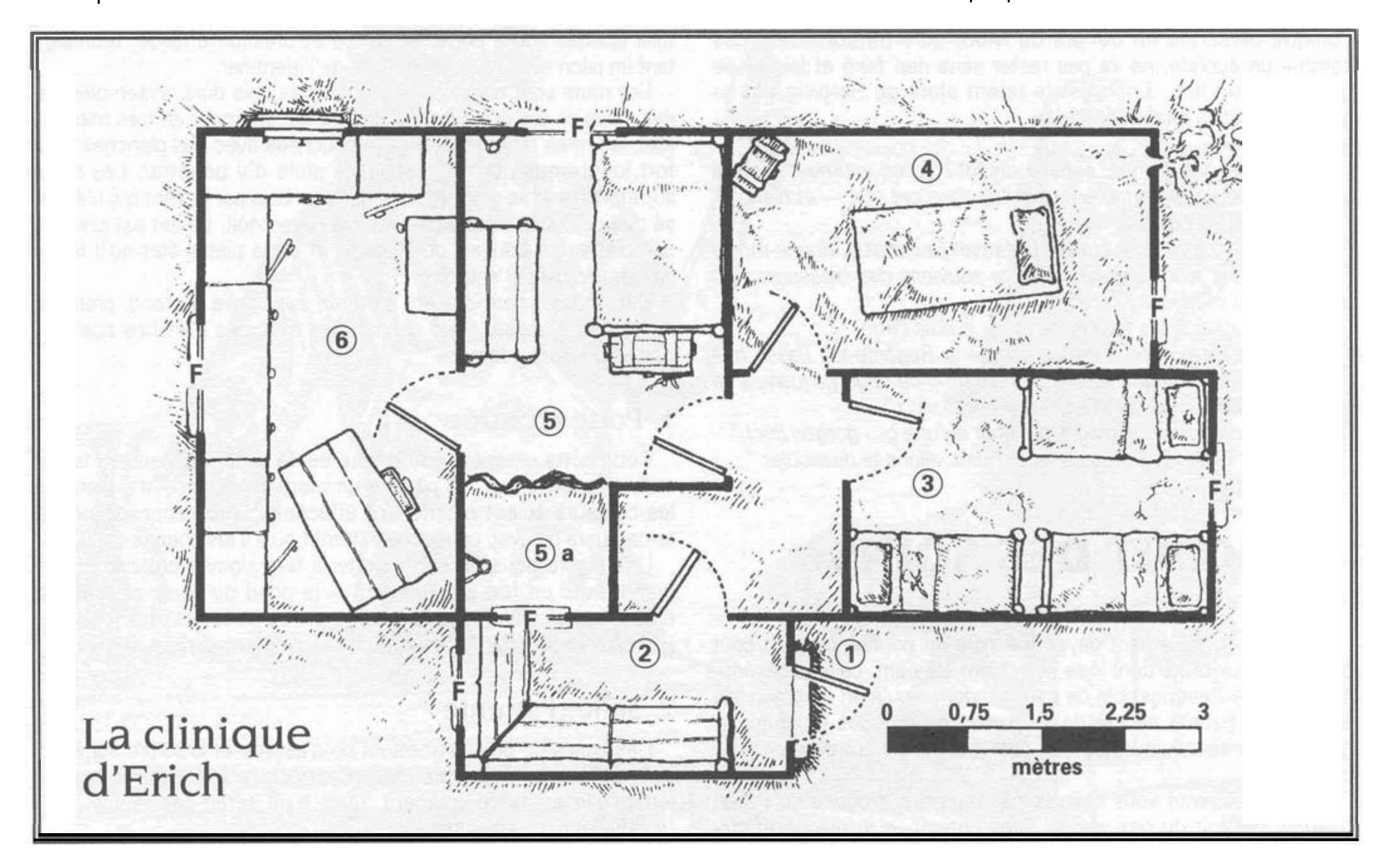
De nouveau sans le sou, il n'avait d'autre choix que de s'installer où il pouvait dans la cité. La Guilde des Voleurs s'intéressa à lui et le fit travailler comme guetteur. Il obtenait rarement une part correcte du butin et cette situation finit par lui déplaire. Il abandonna la Guilde et se mit à vendre des tourtes à la viande aux alentours du marché. A la suite de multiples plaintes concernant ses tourtes et de rumeurs sur l'origine de sa viande, il s'installa dans un entrepôt abandonné de l'Ostwald, sans argent et sans aucune idée de ce qu'il allait faire.

Un matin, un mendiant apparut. Avec sa jambe de bois et un sérieux problème de boisson, il n'avait rien de particulier — il n'était rien qu'un autre laissé pour compte. On sentait malgré tout que quelque chose en lui était différent. Hartwig s'approcha et se présenta...

La vie difficile a rendu Hartwig brusque, amer et intolérant — chose inhabituelle chez un Halfeling. Ayant passé l'essentiel de son existence aux mains de gens racistes, cruels et égoïstes, il s'attend à ce que tout le monde soit ainsi. Il est difficile de gagner sa confiance, mais une fois qu'il l'a accordée, elle est inconditionnelle et éternelle. Sarcastique et de mauvais caractère, il ne supporte absolument pas qu'on le traite avec condescendance parce qu'il est un Halfeling. Il est très fier de son héritage (comme la plupart des Halfelings) et la variété d'insultes qu'il connaît dans différentes langues est impressionnante.

Ses principales responsabilités sont la cuisine (cela ne le dérange pas) et le nettoyage (cela l'ennuie). Il fait aussi office d'assistant, de réceptionniste, d'homme d'affaires et de tête pensante auprès d'Erich. La plupart du temps, l'humain n'a pas encore les deux rames dans l'eau (comme ils disent à Marienburg) et quelqu'un doit s'occuper des problèmes matériels. Hartwig accomplit parfaitement cette tâche, ayant gardé le comportement très terre à terre typique des Halfelings.

Il a encore quelques liens avec la Guilde des Voleurs, mais il cache même à Erich ce secret bien gardé. Il peut servir de contact à un aventurier s'il décide qu'il peut se fier à lui.



La clinique d'Erich

Hartwig Flatbush

Voleur Halfeling, Ex-Cuisinier

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	31	32	3	2	7	61	1	53	19	12	23	38	17

Âge
28 ans

Compétences
Alphabétisation, Baratin, Camouflage Urbain, Conduite d'Attelage, Connaissance des Plantes, Cuisine, Déplacement Silencieux Rural, Déplacement Silencieux Urbain, Escamotage, Esquive, Evaluation, Langage Secret — Jargon des Voleurs, Pictographie — Voleurs, Sixième Sens.

Possessions
Dague (**I** + *10,* **D** *-2,* **Prd** -20) ; William, une souris blanche apprivoisée qui vit dans une poche au niveau de la poitrine de Hartwig — il la nourrit de restes de cuisine et on le voit souvent la caresser.

Alignement
Neutre

Réactions
Les difficultés que connaît Hartwig dans ses relations avec les gens se reflètent dans son faible score de **Soc.** De plus, les marchands subissent une pénalité de *-20* pour les tests de **Soc** lorsqu'ils traitent avec lui.

ERICH ET HARTWIG

La relation entre Erich et Hartwig est très simple : Erich possède un talent naturel de chirurgien mais a perdu toute volonté de l'utiliser ; Hartwig est un Halfeling autoritaire qui, ayant rencontré l'unique personne en dehors du Moot qu'il ne considère pas comme un égoïste, ne va pas rester sans rien faire et laisser se gâcher un tel don. Erich est le talent alors qu'Hartwig est sa conscience et sa force motrice.

"Qu'est-ce que tu fais, espèce d'idiot **!** *Tu es vraiment triste à voir. Comment veux-tu traiter quelqu'un dans cet état — et bien ?"*
"Traiter de (hic) quoi ?"
"Pas traiter de quoi, le **traiter !** *Maman Esmeralda, donne-moi la force* **!** *Soigner leurs* **blessures.** *Tu te souviens des blessures ? Tu* **es** *parfois un médecin."*
"S... si (hic) tu le dis (ricanement) j... je dois l'être."
"Tu devrais avoir honte de toi, vraiment. Regarde-toi. Passe moi cette bouteille avant que je l'enfonce au fond de ta gorge jusqu'à ce que le fond de ton pantalon soit rougi par le vin **!***"*
"D... désolé, H (hic) artwig. Ce n'était qu'une g... gorgée (hic)."
"Oh... ça va. Allez, viens, espèce d'idiot, allons te dessoûler."

COÛT DES SOINS

Erich fait normalement payer *151-* plus un pourcentage du coût des matériaux bruts dont il se sert. Normalement, cela représente *110* %, mais il est possible de marchander jusqu'à un minimum de *80* %. Si le patient décide de se passer de drogues (quel courage !), le prix est toujours de *151-* pour couvrir les autres dépenses d'Erich.

La table suivante vous indique les coûts des drogues qu'il a en réserve. Il s'agit du prix auquel il les obtient — il fera payer aux patients le prix convenu. Il peut obtenir les autres drogues au prix normal mais il faudra patienter deux ou trois jours, le temps qu'il soit livré.

Drogue	Cout
Délice de Ranald	5/-
Feuille d'Araignée	15/-
Gesundheit	15/-
Marchand de Sable	2 CO
Tarrabeth	*1*0/-
Valériane	5/-

ROUTINE D'ERICH

Erich vit et travaille à sa clinique ; on peut l'y trouver *80* % du temps pendant la journée. Sinon il va à l'Altmarkt pour acheter de la nourriture et des herbes. La nuit, il est toujours là.

LA CLINIQUE

Ce bâtiment de bois délabré à un seul niveau passe complètement inaperçu au cœur du secteur Ostwald de Middenheim, juste à côté de l'Ecke Strasse. Repaires de divers gangs et demeures des classes les plus défavorisées de la cité, peu de constructions sont occupées pendant longtemps — les maisons disparaissent dans des incendies nocturnes et les occupants des rues ne sont jamais les mêmes deux jours de suite. Le fait que la clinique soit restée intacte jusqu'à présent indique bien la position qu'occupe Erich dans la communauté — en fait quiconque menace Erich ou sa clinique n'a guère de chances de voir encore le soleil se lever, tant les autochtones lui accordent de valeur.

Si les gens du quartier peuvent désigner la clinique très facilement, il est plus difficile de la rechercher sans aide ; seule une peinture écaillée sur la porte, grossière et presque effacée, représentant un pilon et un mortier, permet de l'identifier.

Les murs sont composés de différents bois durs, assemblés par des clous et des cordes. Le bâtiment est vraiment en très mauvais état, les rares fenêtres ayant été bouchées avec des planches il y a fort longtemps pour empêcher la pluie d'y pénétrer. Les murs autrefois blanchis ont été usés jusqu'au bois par le vent qui n'a laissé que quelques taches claires sous l'avant-toit. Le toit est presque complètement couvert de mousse et en si piètre état qu'il laisse passer la pluie par endroits.

Deux portes permettaient d'entrer, mais celle du fond, pratiquement hors d'usage, a été condamnée avec des planches épaisses depuis un certain temps.

1. Porte d'entrée

Cette porte en chêne est verrouillée de l'intérieur pendant la nuit mais ouverte le jour. Un pilon et un mortier y sont peints, bien que les couleurs soient maintenant effacées ; un personnage ne les remarquera qu'avec un examen attentif ou s'il les cherche.

Une légère poussée sur la porte la fera s'ouvrir brutalement en grand, avec un fort craquement — le gond du haut, en mauvais état, a besoin d'une réparation urgente. La porte est donc très facile à démolir (**R** *2,* D 3). Le verrou ne vaut rien mais rassure Erich.

2. Salle d'attente

Des bancs de bois permettent de s'asseoir et la sciure sur le sol éponge le sang des blessés. Cette dernière est remplacée lorsqu'elle empeste vraiment, mais il ne serait pas inutile de la renouveler plus régulièrement.

Lorsque vous arrivez, la procédure habituelle consiste à aller jusqu'au fenestron de 60 cm de côté qui sépare la salle d'attente de la cuisine et à frapper au volet. Celui-ci s'ouvre comme une chatière et Hartwig — invisible à cause de sa taille — demande avec brusquerie ce que les personnages veulent. "Asseyez-vous. Le docteur Erich vous recevra dans un moment. Je vais le prévenir que z'êtes *là.*" Il referme le volet en le claquant et ne l'ouvrira plus pendant au moins cinq minutes. Il a d'autres choses à faire que de rester à papoter avec les patients.

Vous devrez décider du temps pendant lequel un aventurier doit attendre avant d'être soigné. Il peut être immédiatement reçu ou bien patienter alors qu'un PNJ se trouve déjà dans la salle d'attente. C'est une excellente occasion pour que le groupe bavarde avec les gens du coin et saisisse l'ambiance locale. Un exemple de patient PNJ est présenté cidessous.

C'est aussi le moment idéal pour donner à la clinique une certaine atmosphère (un cri suivi par une longue période de silence, par exemple) ou de présenter Hartwig au groupe en le faisant jaillir dans la pièce et se mettre à engueuler un des aventuriers blessés parce que son sang coule sur le sol :

"Oh, Maman Esmeralda, donne-moi la force. On voit bien qu'c'est pas vous qui nettoyez, pardi ! Vous pouvez pas au moins maintenir ensemble les bords de c't'coupure ? Tiens, vous prenez vot'manteau. L'enroulez comme ça et v'là. Faut-y vraiment que j'pense à tout pour vous *?*" Il sort en marmonnant.

Gunnar "Schleim" Holzbeck - Patient

Né mendiant, Gunnar n'a pas vraiment amélioré son statut dans l'existence. Bien que n'ayant jamais rien fait pour cela, il n'en est pas complètement fautif. La nature ne s'est pas montrée généreuse avec lui ; il est petit et particulièrement obèse, avec de longs cheveux noirs et gras. Un sourire perpétuel dû à son bec-de-lièvre découvrent ses dents toutes noires et pourries. Il parle du nez avec un timbre élevé et son comportement général ne peut être qualifié que de servile.

Il est quelque peu hypocondriaque ; il est venu voir Erich si souvent que, maintenant, Hartwig l'ignore complètement. Cela convient parfaitement à Gunnar, qui reste volontiers assis là pendant des heures et fait profiter tout le monde d'un résumé de son historique médical.

"J'ai la vériole, pour sûr. Les doigts tout rouge comm'ça, avec le pus qui chuinte. Sûr ! C'est pas la première fois que j'l'attrape. *L'aut'fois* c'était après que j'm'ai cassé la jambe. Y 'avait un chariot qui m'avait roulé d'sus et l'avait toute esquintée. Ch'pouvais pas marcher pendant des s'maines. Ça m'avait fait une attaque. *J'cra*chais d'la bile verte partout. C'était horrible, j'en mettais partout d'vant moi. Ca v'nait d'quand je m'étais infesté la blessure à la poitrine, qu'il a dit l'Docteur ! Mais j'men fais pas trop. Je m'doute bien qu'c'est la *vériole*. Le docteur *Erich,* y va m'donner des *r'mèdes* pour *m'guérir.*"

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	32	37	3	4	6	28	1	38	24	22	26	21	24

Compétences
Camouflage Urbain, Déplacement Silencieux Urbain, Langage Secret — Jargon des Voleurs, Mendicité, Pictographie — Voleurs, Résistance à l'Alcool.

Possessions
Les vêtements qu'il a sur lui.



3. Infirmerie

Les patients nécessitant des soins prolongés sont installés ici. Sur les trois lits très vieux et branlants, 1D3 sont occupés à tout moment (deux occupants possibles sont présentés dans Amorces d'Aventure, page suivante). La plupart des patients de longue durée sont des aventuriers et leurs semblables. Les citoyens dont les blessures ou les maladies demandent un traitement prolongé ne survivent généralement pas au-delà du diagnostic.

C'est aussi l'endroit où Erich a installé son armoire à médicaments. Ce n'est guère mieux qu'un vieux bureau à cylindre ; elle n'opposerait que peu de résistance à un voleur. Pour empêcher les tentations, Erich ne cache pas le fait que la plupart des herbes qui s'y trouvent sont des poisons mortels et que les poisons sont difficiles à distinguer des drogues bénéfiques.

Contenu de l'armoire à médicaments

Elle contient en permanence les herbes et les poisons suivants, tout prêts et dans les quantités indiquées. Les préparations dangereuses sont marquées d'une croix.

☐ **Belle-Dame :** 4 doses. La victime doit effectuer un Test contre le Poison pour chaque dose absorbée ; les effets de chaque échec sont les suivants : 1 dose, somnolence (toutes les caractéristiques en pourcentage réduites de -10) pendant 1D8 + 4-E heures ; 2 doses ou plus, mort. La victime doit aussi réussir un Test de **FM** pour chaque dose, chaque échec amenant 1D6 Points de Folie.

☒ **Délice de Ranald :** 4 doses. La première dose de ce stimulant augmente toutes les caractéristiques de + 1/+10 pendant 2D3 heures. Chaque dose suivante prolonge la durée d'effet de 2D3 heures. Lorsque son action se dissipe, toutes les caractéristiques de l'aventurier tombent de -3/-30 en dessous de leur niveau originel pendant un nombre de jours égal au nombre de doses absorbées.

☐ **Feuille d'Araignée :** 3 doses. L'application de cette préparation par un médecin ayant la compétence Traumatologie permet d'arrêter immédiatement une forte hémorragie artérielle en réussissant un Test d'Int ou après 1D4 + 1 rounds si le test échoue.

☐ **Gesundheit :** 2 doses. Lorsqu'un médecin possédant la compétence Pathologie réussit un Test d'Int en appliquant cette préparation, cette préparation stoppe les effets d'une blessure infectée et restaure tous les points de **Dex** perdus en 1D6x10 tours.

☐ **Humanicide :** 3 doses. Affecte les Humains, les Nains, les Halfelings et les Gnomes. La victime doit réussir un Test contre le Poison pour chaque dose absorbée ; les effets de chaque échec sont les suivants : 1 dose, inconscience pendant 1D8 + 4-E heures ; 2 doses, paralysie pendant 1D8 + 4-E heures ; 3 doses ou plus, mort.

☐ **Marchand de Sable :** 6 doses. Il s'agit d'un tranquillisant, semblable à la Fleur de Lune, mais efficace sur toutes les races, y compris les Elfes. Le personnage doit réussir un Test de **FM** pour rester conscient. Dans ce cas, il bénéficie d'un bonus de + 20 pour tous ses tests contre la Peur, mais ses réactions se font avec un score d'I réduit de moitié et tous ses autres tests subissent une pénalité de -10. Les effets durent pendant 1D3 heures.

☒ **Oreille-de-Bœuf :** 2 doses. La victime doit effectuer un Test contre le Poison pour chaque dose absorbée ; les effets de chaque échec sont les suivants : 1 dose, somnolence (toutes les caractéristiques en pourcentage réduites de -10) pendant 1D8 + 4-E heures ; 2 doses ou plus, paralysie pendant 1D8 + 4-E heures. La victime doit aussi réussir un Test de FM contre chaque dose, chaque échec amenant 1D6 Points de Folie.

☐ **Tarrabeth :** 3 doses. S'il réussit un Test d'Int, l'application de cette préparation par un médecin ayant la compétence Traumatologie endort le sujet pendant 24 heures ; les personnages gravement blessés récupéreront 1 B et ceux qui sont sérieusement blessés récupéreront 1D3 B.

☐ **Valériane :** 4 doses. En réussissant un Test d'Int, un médecin ayant la compétence Traumatologie permet à un personnage légèrement blessé de retrouver 1 B.

4. Salle d'opération

Erich effectue ici tous les soins dont ont besoin ses patients, de la pose de pansements sur les entailles aux amputations. Depuis qu'il a dû couper sa propre jambe sans anesthésiant, il n'est pas très enclin à s'occuper de gens conscients. Il insiste vraiment pour endormir tous ses clients, même lorsqu'il s'agit de poser des bandages sur de petites blessures. Ceux qui acceptent le font à leurs risques et périls puisque le seul sédatif utilisé par Erich est le Marchand de Sable, une drogue qui peut provoquer l'assuétude.

Ce risque est cependant le moindre de ceux qu'encourent les patients. Bien que médecin talentueux, Erich n'est pas très équilibré. S'il en a la possibilité (c.-à-d. quand le patient inconscient est seul avec lui dans la salle), il avale une petite lampée d'alcool "chirurgical" — juste pour raffermir sa main, vous comprenez — et il continuera jusqu'à la réussite d'un Test de **FM,** à -10 à cause de sa Résistance à *l'Alcool*. Chaque nouvelle gorgée réduit toutes ses caractéristiques en pourcentage de -5. En même temps que la difficulté des Tests de **FM** est accrue, ses capacités de chirurgien sont altérées.

Et même cela n'est pas le pire des dangers encourus ! Depuis son accident, Erich a une obsession : éliminer les Marques du Chaos chaque fois qu'il en découvre. Si le patient possède une marque de naissance de forme bizarre sur la jambe, Erich l'ampute afin de se maintenir du bon côté de la barrière. Contrôlez sur la feuille de personnage du patient si une telle particularité est notée. Quelque chose de suspect sur un bras ou une jambe, Erich ampute ! Un Jet de Soins devra alors être effectué sur la Table des Hémorragies et sur la Table d'Amputation.

Erich passe la plupart de son temps dans la salle d'opération, il fait donc son possible pour en assurer la propreté et l'hygiène. Pour faciliter cette tâche, la roche qui se trouve sous le plancher a été mise à nu. De grandes quantités d'eau chaude sont versées pour faire disparaître les taches les plus importantes et cette eau s'écoule dans la rue par un petit trou. Bien qu'Erich essaye vraiment de maintenir un état de propreté, ce n'est pas l'endroit idéal pour pratiquer des opérations chirurgicales ; le Jet de Soins subit donc un modificateur de -5 (voir les Soins Médicaux)

Une lanterne magique permet d'éclairer la pièce sans l'enfumer par la combustion d'huile. Munie d'un globe de verre, elle porte un sort Luminescence permanent — un don d'un magicien en reconnaissance des attentions d'Erich. Elle est accrochée au centre du plafond, tenue par une corde graisseuse. Un petit coffre de bois dans un coin renferme les objets suivants :

Marchand de Sable : 12 doses. Voir 3. Infirmerie pour plus de détails.

Instruments médicaux : comprenant des pinces, des couteaux, des scies et des compresses.

Bocal en céramique : contient 8 sangsues, pour les saignées.

Un jeu de fers : utilisé pour soigner les troubles mentaux.

Un cautère : il sert à cautériser !

Alcool chirurgical : 2 bouteilles. Ce n'est rien de plus qu'un alcool très fort.

5. Salon/Chambre

Le mobilier de cette pièce, de qualité très médiocre, est réduit à sa plus simple expression. Le lit d'Erich occupe un angle ; il est constitué de quatre caisses accrochées les unes aux autres et recouvertes d'une toile de sac. Au pied de ce lit, Erich a placé un petit coffre de bois contenant des pièces pour une valeur de 1216, des manuels médicaux valant 50 CO, un jeu de couverts, deux couvertures et un briquet. Le reste des meubles se résume à une table privée d'un de ses pieds et qui a été clouée au mur pour qu'elle tienne debout.

A côté de la porte menant à la cuisine, une alcôve (5a) est cachée par un épais rideau — de là, un petit fenestron donne sur la salle d'attente.

La lumière et la chaleur de ces deux pièces sont assurées par des torches dont la fumée âcre est ventilée par des ouvertures situées à la jonction des murs et du toit.

6. Cuisine

Hartwig passe là la plupart de son temps. Il y dort, sur une petite couverture qu'il étale sous la table.

Comme dans tout le reste de la maison, tout ici est de mauvaise qualité, mais très soigneusement entretenu par Hartwig. Celui-ci a même installé des placards devant la porte condamnée, afin de conserver une unité à sa cuisine. Les caractéristiques de la porte ainsi renforcée sont R 4, **D** 7.

En plus des ingrédients usuels de cuisine, les placards renferment quelques éléments plutôt inhabituels. Erich améliore ses connaissances en chirurgie en effectuant des recherches et, au fil des ans, il s'est constitué un petit stock de bocaux d'organes prélevés à des cadavres de personnes mortes dans des circonstances particulièrement fascinantes. Bien sûr, ces ingrédients n'entrent normalement pas dans les préparations culinaires (à moins que Hartwig ne soit vraiment en colère contre quelqu'un) mais si des intrus décidaient de se préparer une petite collation...

AMORCES D'AVENTURE

Une visite dans la clinique d'Erich peut mener à toutes sortes d'aventures. Voici deux idées qui peuvent être développées lors d'une ou plusieurs séances de jeu.

ON FERME !

Holger Kahl, un membre peu important de la Guilde des Médecins, a découvert qu'Erich pratiquait sans appartenir à la Guilde et sans autorisation. Il a écrit et présenté un rapport sur la question dans l'espoir d'obliger Erich à fermer boutique et aussi d'améliorer sa position au sein de la Guilde. Les règlements imposant qu'Erich vienne répondre aux allégations avant que des actions puissent être entreprises contre lui, Kahl se vit prier de renoncer à cette affaire. N'ayant pas l'intention de le faire, Kahl a engagé un Assassin pour enlever Erich et l'emmener à la Guilde afin qu'il réponde aux accusations.

Des hommes de main ont prévu de créer une diversion dans la salle d'attente pendant que Lafouine brisera la fenêtre du bloc opératoire, y pénétrera, droguera Erich avec un de ses couteaux et repartira par le même chemin. Il chargera alors son colis dans une carriole qui l'attend dans une rue latérale proche et le conduira chez Kahl.

Que les aventuriers réagissent ou non, les autres patients qui attendent proposeront immédiatement leur aide, bien que certains d'entre eux semblent quelque peu récalcitrants.

Erich se montre très reconnaissant si le groupe empêche son enlèvement ; il leur offre tout ce qu'il peut se permettre — des soins gratuits à volonté. Ce n'est pas du goût de Hartwig qui pourrait même insister pour qu'ils payent ; il se calme lorsqu'on souligne ce qui se serait produit si Erich avait été enlevé. Il insiste alors pour qu'ils ne profitent pas outrageusement de leur récompense et pourrait même se montrer peu amical lorsqu'ils viendront se faire soigner gratuitement, surtout pour de petites blessures.

DRAMATIS PERSONÆ I

Lafouine - Humain Assassin

Grande et mince silhouette enveloppée dans un grand manteau noir, Lafouine possède un seul trait de caractère remarquable : son rire, un petit ricanement discret et siffleur — il semble s'amuser de tout.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	47	48	5	4	10	55	2	37	36	27	30	27	25

Compétences
Acuité Auditive ; Armes de Spécialisation — Couteau de Lancer; Camouflage Urbain ; Chance ; Corruption ; Coups Puissants ; Déplacement Silencieux Urbain ; Esquive ; Pistage ; Préparation de Poisons.

Possessions
Manteau noir, chemise de mailles (1 PA — Tronc) ; épée ; 2 couteaux de lancer (**P** 418120. FE 5) enduits d'une dose d'Humanicide.

Les quatre Hommes de Mains

Pas très malins et pas très loyaux, Boris, Kurt, Otto et Udo ont été engagés par Lafouine pour l'aider à enlever Erich. Ils doivent créer une diversion pendant que l'assassin s'emparera d'Erich, mais ils en feront le moins possible et s'enfuiront devant une opposition vigoureuse ; à chaque fois que l'un d'eux perd 2 Points de Blessure ou plus en un seul coup, tous doivent réussir un Test de **Cd** (-20 pour celui qui est blessé) ou décamper.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	29	20	3	3	6	29	1	29	36	19	29	19	19

Compétences
Bagarre ; Résistance à l'Alcool

Possessions
Gourdin, veste de cuir (0/1 PA — Tronc, bras).

Jakob Haarig - Pâtre Humain

Jakob est un homme grand et bien bâti ; ses cheveux sont roux et son rire est profond et tonitruant. Il est venu à la ville pour trouver du travail après que des Hommes-bêtes eurent saccagé la ferme paternelle. Il envoie à son père tout l'argent qu'il gagne pour l'aider à la reconstruire.

Il est soigné sur place pour des douleurs à l'estomac depuis deux semaines. Encore très faible et nauséeux, un seul coup porté à l'estomac peut le faire s'évanouir. Lorsqu'on le frappe au tronc, Jakob doit réussir un Test de FM pour ne pas s'évanouir pendant 1D6 rounds, après lesquels il restera étourdi pendant encore 1D10 rounds (-1/-10 à toutes les caractéristiques).

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5*	33	39	3	5*	5	35	1	24	37	34	38	32	33

Compétences
Armes de Spécialisation — Fronde ; Course à Pied* ; Emprise sur les Animaux ; Musique — Instruments à Vent ; Résistance Accrue* ; Soins des Animaux ; Vision Nocturne.

Possessions
Fronde (**P** 241361150, FE 3, **Rch** 1) ; épée ; 2 CO 121-.

Laurelhollena Elmal - Estudiante Elfe

Laurelhollena, ou Laurie pour ses amis, est à Middenheim pour étudier l'Histoire au Collegium Theologica. Elle n'a pas le caractère habituel des Elfes car elle est impétueuse et grossière — elle essaye même de dissimuler qu'elle est une Elfe. Erich la soigne pour une grosse éruption sur la poitrine.

En tant qu'Estudiante, ses moyens financiers ne lui permettaient pas d'aller consulter le médecin du Collegium. Elle ne se battra que pour se frayer un chemin vers une sortie.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	41	38	3	4	4	68	1	43	44	58	51	37	36

Compétences
Acuité Visuelle ; Alphabétisation ; Astronomie ; Cartographie ; Chant ; Danse ; Étiquette ; Histoire ; Langage Secret — Classique ; Langue Etrangère — Occidental ; Langue Hermétique — Magikane ; Résistance à l'Alcool.

Possessions
Dague (I + 10, D -2, **Prd** -20) ; manuels scolaires ; 1 CO 17/-.

Alignement
Bon.

PÉCHÉ DE CHAIR

Laurelhollena Elmal, une estudiante soignée sur place (voir ci-dessus) ne s'est pas rendue compte qu'elle s'est faite un ennemi parmi ses camarades d'études au Collegium Theologica — un ennemi très puissant.

Un des estudiants, un certain Hultz Stark, a récemment participé à des rituels peu recommandables visant à s'attirer les grâces du Seigneur des Plaisirs. Hultz avait invité Laurelhollena à l'une de ces orgies mais sans lui dire qu'elle était dédiée à Slaanesh. Elle refusa, naturellement, et n'y accorda plus aucune pensée. Hultz, n'étant pas du genre à accepter un tel refus, de qui que ce soit, a découvert un moyen de lui rendre la monnaie de sa pièce.

Il a obtenu un parchemin en lambeaux, sur lequel sont inscrites les instructions d'une malédiction, *L'Inéluctable Destruction de la Chair,* que les adorateurs peuvent infliger à leurs ennemis. Lorsque cette malédiction est lancée, une Démonette de Slaanesh rend visite à la victime et la tue d'une manière particulièrement abominable.

Tandis que les aventuriers patientent dans la salle d'attente, un craquement retentit dans l'infirmerie, suivi d'un hurlement et des cris de Hartwig demandant de l'aide. Le temps que les aventuriers se précipitent dans le couloir, Hartwig et Jakob s'éloignent de la porte pendant que Erich, armé de sa seule dague, charge dans la pièce en criant : *"M-m-ort* à *l'ab-bb-omination !"* On découvre alors, sur le lit, une Démonette de Slaanesh, à califourchon sur l'Elfe qui s'est évanouie de terreur.

Tout le monde — y compris Jakob et Hartwig — doit maintenant effectuer un Test contre la *Peur.* Avant que les spectateurs aient le temps d'agir, la Démonette se penche en avant et grave le symbole de son maître dans la poitrine de Laurie. déclenchant ainsi une variante de la *Malédiction de la Chair.*

Des excroissances charnues jaillissent immédiatement sur la pauvre victime, couvertes de bouches déformées, de mains, d'yeux, etc. Au début de chaque tour, lancez 1D10 et consultez la table suivante pour déterminer les effets du sort.

1D10	EFFETS PENDANT CE TOUR
1-3	Des excroissances jaillissent du corps de Laurie et couvrent une zone de 1D4 x 1D4 mètres dans une direction aléatoire à partir de son lit :

1D4	DIRECTION
1	Avant
2	Gauche
3	Arrière
4	Droite

4-7	Un tentacule de 1D12 mètres jaillit de son corps. Déterminez sa direction avec 1D12, en considérant un cadran de montre dont le 12 serait la tête de Laurie.
8-10	Rien ne se produit pendant ce tour.

Laurie ne peut être affectée que par des attaques basées sur le feu et les excroissances continueront d'apparaître jusqu'à ce qu'elle soit détruite.

Chaque personne en contact avec une excroissance subit une attaque avec une **CC** de 60 une fois par tour. Un coup réussi n'inflige pas de dommages mais immobilise la cible qui est comprimée par la chair gonflée.

Après trois coups réussis, l'excroissance aura étranglé la victime. La Démonette ne fait évidemment pas partie de ses cibles et elle tentera de tuer autant de personnes que possible avant de succomber à *l'instabilité.*

Erich est, pendant tout ce temps, sujet à la *frénésie* (il est immunisé contre la *peur,* il attaque constamment, inflige 1 Point de Dommage supplémentaire et les dégâts qui lui sont infligés sont réduits de -1) et ne reviendra dans un état normal que lorsque la Démonette aura été tuée ou aura disparu.

La récompense pour la destruction de la Démonette est à peu près la même que pour avoir empêché l'enlèvement (voir ci-dessus), mais avant de la leur offrir Erich demandera au groupe de faire disparaître ce qu'il reste du corps de Laurie.

DRAMATIS PERSONÆ II

Caresse Concupiscente de Douleur Démonette de Slaanesh

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	57	42	4	3	5	60	3	10	89	89	89	89	89

Règles spéciales
Deux attaques de *griffes* et une attaque *caudale;* 1 PA partout ; sujette à *l'instabilité* ; provoque la *peur* chez les créatures vivantes de moins de 3 mètres ; immunisée contre tous les *effets psychologiques* sauf ceux provoqués par les Démons Majeurs ou les divinités ; ne peut être obligée de quitter le combat, sauf par ces mêmes créatures.

AUTRES AVENTURES

Les amorces d'aventure pourraient être considérablement développées. Pour l'instant, ce ne sont guère plus que de simples rencontres, chacune pouvant devenir une aventure à part entière répartie sur plusieurs séances de jeu, pourvu que vous fournissiez un minimum de travail.

Par exemple, les aventuriers voudront sans doute découvrir ce qui se cache derrière les incidents dont ils ont été les témoins.

La tentative d'enlèvement pourrait alors se transformer en une aventure très compliquée liée à la Guilde des Médecins que les aventuriers infiltreront peut-être. Ensuite, ils discréditeront Kahl grâce à des négociations et un chantage soigneusement mis au point. L'assassinat conviendra sans doute mieux à votre groupe, sinon une visite discrète chez Kahl pour lui voler le rapport, suivie

d'une autre visite à la Guilde pour en retirer tout document officiel sur l'existence de Erich.

La deuxième rencontre peut se transformer en une lutte contre les forces du Chaos qui, en ce moment même, envahissent la cité. Cela déclenchera éventuellement un conflit contre les forces entières du culte du Sceptre de Jade qui existe encore à Middenheim et dans ses environs.

SOINS MÉDICAUX

Les règles optionnelles suivantes peuvent remplacer celles figurant dans WJRF. Pour chacun des trois types de blessures résultant d'un coup critique — hémorragie, fracture et amputation — le Médecin effectue un *jet de soins* sur la table correspondante.

Le *jet de soins* reflète la compétence du Médecin, la gravité de la blessure et l'état de santé du patient. Ce jet de 1D100 peut être modifié comme suit :

Modificateurs du Médecin

Compétence du Médecin	+ (Moyenne Dex + **Int**)/2
Pas de compétence *Traumatologie*	-100
Pas de compétence *Chirurgie*	-50

Modificateurs du Patient

Santé du patient	+ (**E** actuel x 5)
Patient conscient	-20

Coup Critique Soigné...

Critique + 1	-5
Critique + 2	-10
Critique + 3	-15
Critique + 4	-25
Critique + 5	-40

Hygiène de la "salle d'opération"

Salle très propre	+ 5
Salle moyenne	+ 0
Salle mal nettoyée	-5
Rue/plein air	-10
Égouts (ou équivalent)	-15

D'autres modificateurs sont à la discrétion du MJ.

Chacune des tables possède ses propres modificateurs, qui ne sont appliqués qu'aux jets la concernant.

Par exemple, Erich (**Dex** 61, Int 55, donc modificateur + 58) soigne un mendiant qui a été poignardé. Le couteau employé a infligé un Critique + 3 (-15) et le mendiant a une E de 5 (+25). Le modificateur du jet de 1D100 sur la *Table des Hémorragies* est donc 58 + 2515 = + 68.

'Écoute. Tu ne risques rien Il va juste retirer la flèche

'C'est facile pour toi de parler Elle n'est pas coincée dans ta .. **Aïieee !** Que la Pitié de Shallya nous epargne tous ! Mais quand cet endroit a-t-il été nettoyé pour la dernière fois ?"

"Ce n'est qu'un peu de saleté. Ça n'a jamais fait de mal à personne, un peu de saleté. Et moi qui te prenais pour un grand guerrier costaud. "

"J'en suis un. mais j'irai d'autant plus vite affronter les asticots... je veux dire, ce couteau est **émoussé** et il est même couvert des tripes de quelqu'un d'autre !"

Table des hémorragies artérielles

1D100 Modifié	Résultat
55 ou moins	Le traitement semble réussir, mais, au bout de 1D4 + 1 heures, l'hémorragie interne provoque une énorme perte de sang et le patient meurt.
56-70	Le patient sombre dans le coma pendant 10-E semaines. Chaque semaine, les risques pour qu'il meure sont de 10 % cumulatifs. La présence d'un médecin pendant cette période réduit les risques à 5 % cumulatifs par semaine. Durant tout le coma, les Points de Blessure du patient sont réduits à zéro. S'il reprend conscience, il récupère immédiatement 1 **B** et sera ensuite considéré comme étant *sérieusement blessé.*
71-85	L'hémorragie est arrêtée et le patient s'endort pour 24 heures. Malheureusement, il est désormais sujet à de fortes migraines. À chaque fois qu'un Test de Cd, Int, Cl, **FM** ou **Soc** est effectué (qu'il soit réussi ou non), toutes les caractéristiques en pourcentage sont réduites de -5 pendant 1D10 heures.
86-95	L'hémorragie est arrêtée et le patient s'endort pour 24 heures. Malheureusement, il a maintenant une tension artérielle très faible. Chaque fois qu'il effectue un Test de *Sang-froid* et qu'il échoue de plus de 30, il s'évanouit pendant 1D4 tours, après quoi il lui faut 1D10 heures pour se remettre d'aplomb (-1/-10 à toutes les caractéristiques).
96-105	L'hémorragie est arrêtée et le patient s'endort pour 24 heures, après quoi son score en **B** est ramené à 1 et le malade est considéré comme *légèrement blessé.* Au bout de 1D4 heures, on s'aperçoit que la blessure est *infectée* ; consultez **WJRF** pour les soins à appliquer.
106-130	L'hémorragie est arrêtée et le patient s'endort pour 24 heures, après quoi son score en **B** est ramené à 1 et le malade est considéré comme *légèrement blessé.* Malheureusement, pendant qu'on le soignait, un caillot de sang s'est formé au niveau des poumons ; sa respiration est désormais bruyante et laborieuse. Le patient voit son score en **I** définitivement réduit de -10 points.
131-155	L'hémorragie est arrêtée et le patient s'endort pour 24 heures, après quoi son score en B est ramené à 1 et le malade est considéré comme *légèrement blessé.*
156-165	Comme ci-dessus. De plus, si le Médecin réussit un Test d'Int, le patient peut retrouver 1D3 B supplémentaires immédiatement.
166-175	Comme 131-155, ci-dessus ; mais le patient récupère immédiatement 1D3 B.
176 +	Comme 166-175, ci-dessus ; mais le patient ne dort que pendant 12 heures et il récupère 1D3 + 1 B.

Table des membres fracturés ou déboîtés

Modificateurs pour la Table des Membres Fracturés ou Déboîtés

+10	Si l'utilisation réussie de la Traumatologie a été faite sur place, lorsque la blessure a été infligée.
-10	Pour chaque jour qui s'est écoulé depuis que la blessure a été reçue.
-20	Si le même membre a déjà été fracturé.

1D100 Modifié	Résultat
45 ou moins	Le traitement semble réussir mais, après 1D4 + 1 heures, il apparaît que la blessure est très grave. Le membre doit être amputé. Faites un jet sur la Table d'Amputation, avec le même modificateur que celui appliqué ici (avec un bonus supplémentaire de + 10, car l'amputation est effectuée délibérément).
46-60	Le traitement échoue. Le membre est définitivement inutilisable. Jambe : M x 1/2, utilisation d'une béquille ; Bras : Dex x 1/2, CT x 1/2, pas de bouclier, d'arc ou d'arme à deux mains, éventuellement utilisation des armes simples avec la mauvaise main.
61-70	Le traitement réussit presque. Le score en B du patient remonte à 1 et le malade est considéré comme légèrement blessé. Le membre est soigneusement bandé et inutilisable pendant 1D4 + 1 semaines. Malheureusement l'articulation restera toujours un peu raide. Jambe : M -2 (min. 1), I -20 ; Bras : Dex -20, CT -20. S'il s'agit du bras maniant l'épée, CC -20.
71-80	Le traitement réussit partiellement. Le score en B du patient remonte à 1 et le malade est considéré comme *légèrement* blessé. Le membre est soigneusement bandé et inutilisable pendant 1D4 + 1 semaines. Malheureusement l'articulation restera toujours un peu raide. Jambe : M -1 (min. 2), I -10 ; Bras : Dex -10, CT -10. S'il s'agit du bras maniant l'épée, CC -10.
81-95	Le traitement réussit en grande partie. Le score en B du patient remonte à 1 et le malade est considéré comme légèrement blessé. Le membre est soigneusement bandé et inutilisable pendant 1D4 + 1 semaines. Malheureusement le membre restera plus faible qu'avant et aura tendance à se bloquer parfois. Jambe : si un Test d'I échoue de 30 ou plus, M -1, I -10 pendant 1D4 heures ; Bras : si un Test de Dex échoue de 30 ou plus, Dex -10, CT -10 pendant 1D4 heures. S'il s'agit du bras maniant l'épée, en plus CC -10.
96-145	Le membre est presque complètement guéri. Le score en B du patient remonte à 1 et le malade est considéré comme légèrement blessé. Le membre est soigneusement bandé et inutilisable pendant 1D4 + 1 semaines. Après quoi, il retrouve un usage normal.
146-155	Comme 96-145, mais le membre est bandé et immobilisé pendant 1D3 semaines.
156-165	Comme 146-155 ; après les soins, le patient récupère 1D3 B.
166 et plus	Comme 146-155 ; après les soins, le patient récupère 1D3 + 1 B.

Table des amputations

Note : Lorsque le membre a été sectionné, que ce soit par un chirurgien ou par un coup reçu en combat, un jet doit être effectué sur la Table des Hémorragies Artérielles. Sur un résultat de 131 ou plus, l'hémorragie est arrêtée et la blessure peut être normalement cautérisée — le jet sur cette table peut maintenant être effectué et seul son résultat est appliqué. Un résultat inférieur à 131 indique que, bien que la blessure puisse être cautérisée (un jet sur cette table), le résultat obtenu sur la Table des Hémorragies Artérielles est aussi appliqué.

De plus, si le patient est encore conscient lors de l'exécution des soins, il acquiert 1D6 Points de Folie et s'évanouit.

Modificateurs pour la Table des Amputations

+10	Si l'amputation est effectuée délibérément par un Médecin (ce modificateur s'applique aussi bien au jet sur la Table des Hémorragies que sur la Table d'Amputation).

1D100 Modifié	Résultat
45 ou moins	Le patient a perdu trop de sang. Il meurt sans reprendre conscience.
46-60	Le patient sombre dans le coma pendant 10-E semaines. Chaque semaine, les risques pour qu'il meure sont de 10 % cumulatifs. La présence d'un Médecin pendant cette période réduit les risques à 5 % cumulatifs par semaine. Durant tout le coma, les Points de Blessure du patient restent à zéro. S'il reprend conscience, il récupère immédiatement 1 B et sera ensuite considéré comme étant sérieusement blessé.
61-105	La blessure est bien cautérisée et le patient dort pendant 24 heures. Au bout de 1D4 heures, on s'aperçoit que la blessure est infectée ; consultez WJRF pour les soins à appliquer.
106-155	La blessure est bien cautérisée et le patient dort pendant 24 heures. Après 1D6 + 6 jours, le score en B du patient remonte à 1 et le malade est alors considéré comme étant légèrement blessé.
156-165	Comme 106-155, mais le patient atteint la condition légèrement blessé en 1D6 + 4 jours.
166-175	Comme 106-155, mais le patient atteint la condition légèrement blessé en 1D4 + 4 jours.
176 ou plus	Comme 106-155, mais le patient atteint la condition légèrement blessé en 1D4 + 4 jours. De plus, à ce moment-là, il récupère 3 B supplémentaires.

Effets de l'absence de membre

Une jambe	M x 1/2 ; I -20.
Les deux jambes	M = 1 ; I -50.
Un bras	Dex x 1/2 ; CT x 1/2 ; pas de bouclier, d'arc ou d'arme à deux mains ; éventuellement, obligation d'utiliser la mauvaise main.
Deux bras	**Dex =** 0 ; **CT =** 0 ; **CC =** 0.

Chapitre 15

SUR LA ROUTE



es deux brèves rencontres peuvent être utilisées dans **Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique** lorsque les aventuriers voyagent par la route. Elles sont plus faciles à mettre en scène si les PJ se déplacent à pied ou à cheval, plutôt qu'en diligence. Toutes deux font surtout appel à l'interprétation, demandent de l'observation et de la réflexion et doivent décourager les mentalités destructrices !

EMMARETTA

Par-dessus le doux crépitement de la pluie, on peut entendre les bruits des habitants nocturnes de la forêt qui poursuivent leurs activités. Une chouette hulule dans le noir, à laquelle répond le feulement d'un Chat Sauvage.

La rencontre avec Emmaretta peut se produire lors de tout voyage par la route dans L'Empire. Alors que les aventuriers suivent leur chemin, ils rattrapent une jeune Humaine, d'environ vingt ans, qui voyage dans la même direction. Elle est de taille moyenne, assez svelte, ses cheveux courts sont châtain clair, ses yeux marron clair et elle se déplace seule — fait inhabituel pour n'importe quel voyageur, les forêts étant si dangereuses. Ses quelques possessions comprennent des vêtements d'extérieur, un petit sac de viande séchée, un arc court et un carquois plein, qu'elle porte dans le dos, et une paire de dagues accrochées à sa ceinture. Si un des aventuriers lui parle, elle répond avec courtoisie. Elle se présente en disant qu'elle est Chasseur et qu'elle se rend vers la ville la plus proche, qui pourrait être aussi la destination des aventuriers. Elle leur apprend qu'un de ses amis y a eu quelques problèmes et qu'elle va le faire libérer sous caution.

Emmaretta sera très heureuse de voyager avec les PJ et sera très reconnaissante s'ils l'emmènent avec eux. Elle ne peut pas se payer un voyage en diligence, car elle a besoin de tout l'argent dont elle dispose pour la caution. S'ils tentent d'engager la conversation avec elle pendant le voyage et qu'elle décide de leur faire confiance, elle explique que son amant, Klaus, a été emprisonné. Elle doit le faire libérer avant une certaine date ; tout aventurier connaissant *l'Astronomie* et réfléchissant à la question réalise qu'il s'agit de la date de la prochaine pleine lune.

Ce qu'elle raconte sur son voyage est exact, mais elle omet de préciser qu'elle et son amant sont des Chats-Garous ; lui n'a pas encore appris à maîtriser sa condition et, s'il n'est pas libéré avant la pleine lune, les gardes vont sans doute le tuer quand il se transformera dans sa cellule.

Emmaretta voyage avec deux des grands Chats Sauvages du Vieux Monde. Ils suivent sa piste dans la forêt et ils attaquent si elle est menacée d'une quelconque façon. Elle tient à éviter les ennuis et les rappellera presque immédiatement, conseillant aux aventuriers de poursuivre leur chemin en la laissant toute seule. En cas d'urgence, elle adoptera sa forme féline et filera dans la forêt avec ses deux compagnons de voyage. Elle ne restera pour se battre que si on lui vole l'argent qu'elle transporte : elle en a besoin pour Klaus et aura recours à toutes les méthodes possibles pour le récupérer.

Emmaretta (forme humaine)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	41	4	3	7	41	1	31	31	31	31	31	31

Compétences
Acuité Auditive, Camouflage Rural, Chasse, Déplacement Silencieux Rural, Langage Secret — Forestier, Pictographie — Bûcheron, Pistage, Réflexes Eclairs.

Possessions
Vêtements d'extérieur, gibecière avec 12 morceaux de viande séchée, 2 dagues de lancer, bourse avec 12 CO, arc court, carquois avec 12 flèches.

Chats (et Emmaretta sous forme féline)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
8	41	0	4	3	5/7*	30/41*	3(5)	-	10	43	43	43	-

* Le premier nombre concerne Emmaretta sous forme féline.

Règles spéciales
Attaque avec 2 *Griffes* et 1 *Morsure.* En cas d'attaque à partir d'un endroit à couvert, I +20 au premier round uniquement. Si le Chat effectue la première attaque lors du *premier* round de combat, il peut *bondir* sur son adversaire ; faites un seul Jet pour Toucher, s'il est réussi, le Chat touche avec ses 4 *Griffes* et 1 *Morsure. Vision Nocturne* jusqu'à 20 mètres.

Si Emmaretta poursuit son voyage avec les PJ, ses deux Chats la suivent dans la forêt ; ils se déplacent furtivement et tout personnage doit réussir un Test *d'observation* avec une pénalité de -20 pour les détecter — et même dans ce cas, il ne percevra qu'un mouvement dans les sous-bois. Les Chats attendront dans la forêt pendant qu'elle est en ville ; une fois Klaus libéré, les deux Humains se dirigeront vers la forêt, prendront leur forme féline et retourneront chez eux avec leurs deux compagnons.

Il y a maintes façons de rajouter cette rencontre à une aventure. Un Garde corrompu peut prendre l'argent d'Emmaretta dès qu'elle arrive en ville et nier l'avoir reçu ; elle demandera alors aux aventuriers de lui accorder une faveur en faisant libérer Klaus. Le groupe peut être attaqué par des bandits, auquel cas elle se battra au côté des PJ ; les deux Chats viendront à leur rescousse et retourneront dans les bois après la bataille. Si on l'interroge sur les Chats, elle répond simplement : *"J'ai grandi dans la forêt — je suppose que j'ai dû m'y faire quelques amis inhabituels".* Un des autres PNJ voyageurs peut avoir affaire aux Chats s'il l'importune ou s'il tente de lui voler son argent. Votre imagination devrait vous permettre d'employer au mieux cette rencontre.

UN AMI DANS LE BESOIN

Du sang s'écoule de douzaines de petites coupures réparties sur tout son corps. Il lève la tête pour faire front au regard des voyageurs, une entaille au travers de sa gorge s'ouvre comme une deuxième bouche, par laquelle du sang inonde sa poitrine. Un bras s'élève, suppliant et, bien que ses jambes aient cessé de *bouger,* il continue de s'approcher.

Cette rencontre se déroule de nuit, sur une portion de route déserte. Pour une raison quelconque, les aventuriers ont dû voyager de nuit, malgré les avertissements du personnel du dernier relais fréquenté. La route qui les attend est épouvantable, fourmillant de brigands et plus encore ; on dit même qu'elle est hantée. Cela peut être partiellement vrai, ont conclu les PJ, mais il est aussi vrai que l'intérêt financier de l'aubergiste est qu'ils passent la nuit chez lui. Ils décident de poursuivre, malgré les mises en garde. Sans doute est-il vital qu'ils atteignent la prochaine ville à l'aube, ou qu'ils préfèrent éviter un groupe de Patrouilleurs Ruraux se dirigeant vers l'auberge.

Quelle qu'en soit la raison, les aventuriers quittent l'auberge après un repas chaud et poursuivent leur chemin. Les premiers kilomètres se passent assez bien — une lueur décroissante éclaire le ciel à l'ouest et la route longe encore la bordure de la forêt. Mais les choses commencent à changer lorsque le chemin s'enfonce dans les bois. L'obscurité s'approfondit et ne peut être percée que par la Vision Nocturne. Il se met à pleuvoir, une bruine fine et pénétrante qui s'insinue même au travers des vêtements les plus épais et qui trempe tout le monde jusqu'à l'os. Il est impossible d'allumer une torche ; pour une lanterne, il faut réussir un Test de **Dex,** car le briquet est humide. Par-dessus le doux bruit de la pluie, on peut entendre les habitants nocturnes de la forêt qui poursuivent leurs activités. Une chouette hulule dans le noir, à laquelle répond le feulement d'un Chat Sauvage. Les aventuriers regrettent peut-être leur bravade, maintenant, mais ils n'ont pas d'autre choix que de continuer ; rebrousser chemin leur ferait parcourir la même distance qu'aller de l'avant.

Vers minuit, les PJ atteignent un petit oratoire dédié, ce qui est assez approprié, à Taal, le Dieu de la Nature et des Lieux Sauvages. L'oratoire est une hutte circulaire en pierre, d'environ trois mètres de diamètre avec un toit de chaume conique. Un crâne d'élan est suspendu au-dessus de l'entrée et une grossière statue de bois de 1,5 mètre de haut, représentant le dieu, se trouve à l'intérieur. Il y a assez de place pour que cinq personnes puissent s'abriter, sans trop de confort ; le toit fuit, mais l'oratoire protège bien des intempéries et les aventuriers peuvent manger et éventuellement dormir une heure ou deux. Il leur est toujours impossible d'allumer un feu.

Que les aventuriers décident ou non de s'abriter dans l'oratoire, un phénomène étrange se produira quelques minutes après leur arrivée. Au loin, une voix humaine à peine audible se fait entendre ; les mots ne sont pas compréhensibles, mais la voix est pleine de douleur et de souffrance. Si les PJ sont accompagnés de chevaux ou d'autres animaux, ceux-ci se montrent nerveux et agités. La voix se rapproche et, après plusieurs minutes, les PJ distinguent, sur la route, une silhouette qui se dirige vers eux.

La forme est vague et difficile à distinguer à travers la bruine, mais elle est humanoïde. Elle boite et chancelle, comme si elle était au bord de l'épuisement et pourtant elle se rapproche à une allure étonnamment rapide. Lorsqu'elle est à 10 mètres d'eux, les PJ peuvent voir qu'il s'agit d'un Humain. Ses vêtements, autrefois luxueux, sont maintenant en lambeaux et l'homme semble avoir été gravement blessé. Du sang s'écoule de douzaines de petites coupures réparties sur tout son corps. Il lève la tête pour faire front au regard des voyageurs, une entaille au travers de sa gorge l'ouvre comme une deuxième bouche par laquelle du sang inonde sa poitrine. Un bras s'élève, suppliant, et bien que ses jambes aient cessé de bouger, il continue d'avancer.

"Aidez-moi, — gémit-il, — aidez-moi." Alors qu'il s'approche, les aventuriers réalisent, avec stupeur, que la route et les arbres sont visibles à travers son corps sans substance.

À ce moment-là, les PJ devraient tenter un jet de Peur. Ils viennent de rencontrer un Fantôme.

Fantôme

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	-	-	3	17	30	1	-	18	18	18	18	29

Règles spéciales

Sujet à l'*Instabilité* en dehors de la zone à laquelle il est fixé (dans ce cas, 100 mètres à partir de l'oratoire). Immunisé contre tous les tests psychologiques. Provoque la Peur chez les créatures vivantes. Immunisé contre les armes non magiques. Le contact provoque la Peur (Test de Cd à -10 ou fuite). Peut traverser des objets solides.

Si les PJ ne fuient pas le Fantôme, il ne fait aucune tentative pour les attaquer. Il leur dira, de sa voix gémissante, qu'autrefois il était Johann Gespenst, un Marchand de la ville la plus proche. Alors qu'il se reposait à l'auberge que les PJ viennent de quitter, il fut dévalisé et assassiné ; son corps a été transporté dans la forêt sur une charrette puis abandonné en bordure de route, près de l'oratoire. Les aventuriers peuvent délivrer Johann de sa condition misérable en ramassant ses os et en les emmenant en ville ; ils pourront ainsi être décemment enterrés. Il leur montre où son corps a été laissé ; les os ont été soigneusement récurés par des animaux sauvages et sont éparpillés sur une zone d'environ 10 mètres de diamètre.

La ville la plus proche dispose d'un cimetière dont s'occupe un Clerc de Mórr ; selon son importance, une Guilde des Pleureurs peut ou non se charger de l'organisation des funérailles. Une tombe individuelle, avec une stèle, coûte 30 CO, alors que la fosse commune, sans aucune inscription spécifique, est gratuite. Le Fantôme de Johann apparaîtra aux PJ la nuit suivant son enterrement ; une vision toujours effrayante, mais soulagée de la peine et du désespoir présents lors de ses apparitions précédentes.

"Merci, — dit-il, — Puissiez-vous ne jamais souffrir comme j'ai souffert."

Si ses restes ont été enterrés dans la fosse commune, Johann disparaît sans rien dire de plus. Si les PJ ont payé pour une tombe et sa stèle, il leur dit qu'il est encore en son pouvoir de les récompenser pour leur action et il leur conseille de contacter sa famille en ville.

"Dites aux miens que vous m'avez aidé. Demandez ma sœur Greta et dites-lui que je veux vous donner un paquet qu'elle trouvera dans un compartiment secret, sous le deuxième tiroir sur *la* droite de mon bureau. Si elle vous interroge, mentionnez le moment où, quand elle avait six ans, je *l'ai* sauvée, alors que son cheval s'était emballé. Elle saura alors que le message vient de *moi."*

Après cela, il disparaît.

Si les PJ suivent ces instructions, la famille, quoique intriguée, s'exécute. Dans le paquet, une sacoche de velours renferme quatre rubis, valant 50 CO chacun.

Chapitre 16

L'EMPEREUR LUITPOLD

L'Empereur Luitpold est un luxueux navire fluvial portant le nom du père et prédécesseur de Karl-Franz I. Propriété des Lignes Hindelin d'Altdorf, une importante compagnie très puissante, il fait la navette sur le Talabec, entre Altdorf et Berghafen, près des Montagnes-du-Bout-du-Monde. Sa construction a été assurée par les chantiers navals Spee, à Altdorf, en 2510 ; le Luitpold et ses bateaux-frères, l'*Empereur* Wilhelm (Altdorf-Nuln) et l'Empereur Magnus (Altdorf-Marienburg), permettent aux Lignes Hindelin de disposer d'une flottille de luxe sans rivale. Les paquebots "Empereur" sont autant appréciés par les riches marchands que par les envoyés Impériaux ou la basse noblesse.

TARIFS

L'Empereur Luitpold possède deux ponts réservés aux voyageurs ; un pont supérieur occupé par 8 suites luxueuses et 14 cabines à trois couchettes réservées à l'usage des domestiques, et un pont inférieur composé de 16 cabines de passagers à double place. Leurs prix sont les suivants :

TYPE DE CABINE	VOYAGE COMPLET	DE TALABHEIM À ALTDORF	AUTRE, PAR 16 KM
Suite	250 CO	100 CO	5 CO*
Passager	75 CO	35 CO	2 CO
Domestiques	50 CO	30 CO	1 CO

* Une suite doit être louée pour un minimum dune semaine *(au* coût de 180 CO vers *l'aval* et 150 CO vers *l'amont).*

Ce tarif comprend la cabine plus trois repas par jour. Tous les autres services — boissons et en-cas dans la journée, par exemple — sont en supplément et la facture est présentée en fin de voyage.

Le Capitaine est autorisé à pratiquer des réductions en route, mais les règlements de la compagnie lui interdisent de proposer un rabais supérieur à 10 % du tarif complet. Lorsque toutes les cabines de passagers sont occupées, il peut proposer les cabines de domestiques à leur prix normal. Ces deux types de cabine peuvent accepter une couchette supplémentaire sur demande, mais uniquement dans le cas où toutes les autres cabines de même catégorie sont occupées. Ce service coûte un supplément de 25 %.

LE VOYAGE

Le trajet aval du Luitpold commence à Berghafen, une petite ville sur le Talabec Supérieur à quelques kilomètres à l'intérieur de la zone forestière ; les vaisseaux les plus grands ne peuvent dépasser ce point de la rivière. Le transfert sur des navires plus petits puis sur des mules permet de suivre le Talabec Supérieur jusqu'aux Citadelles Naines de Karak-Kadrin et Karak-Ungor.

Pendant la première partie du parcours, de rares haltes prévues d'avance servent à renouveler les réserves de produits frais, mais le *Luitpold* s'arrêtera en d'autres endroits pour que les gens puissent embarquer ou débarquer, selon la nécessité. Des drapeaux installes sur les quais lui signalent lorsqu'il doit prendre des passagers. A partir de Talabheim, le voyage devient plus régulier — le bateau s'arrête toujours à Ahlenhof et à Schoppendorf, et assez souvent à Volgen.

L'association des voiles et des rames en fait un mode de transport très rapide. Le parcours de 1 200 kilomètres dure environ 2 semaines en descendant la rivière et 2 semaines et demie à contre courant — ce qui fait respectivement une moyenne de 72 et 61 kilomètres par jour.

RÈGLEMENTS

Toutes les lois de L'Empire s'appliquent à bord de l'Empereur Luitpold. Juridiquement, le bateau est considéré comme dépendant des autorités d'Altdorf. Les voyageurs doivent observer certaines règles :

Armes

Tous les passagers ont le droit de porter une épée et une dague. Toutes les autres armes et les armures doivent être remises au Commissaire qui les entreposera dans la chambre forte du navire ; les passagers peuvent les récupérer pour se rendre sur la rive, ou bien si le bateau est attaqué par des pirates.

Magie

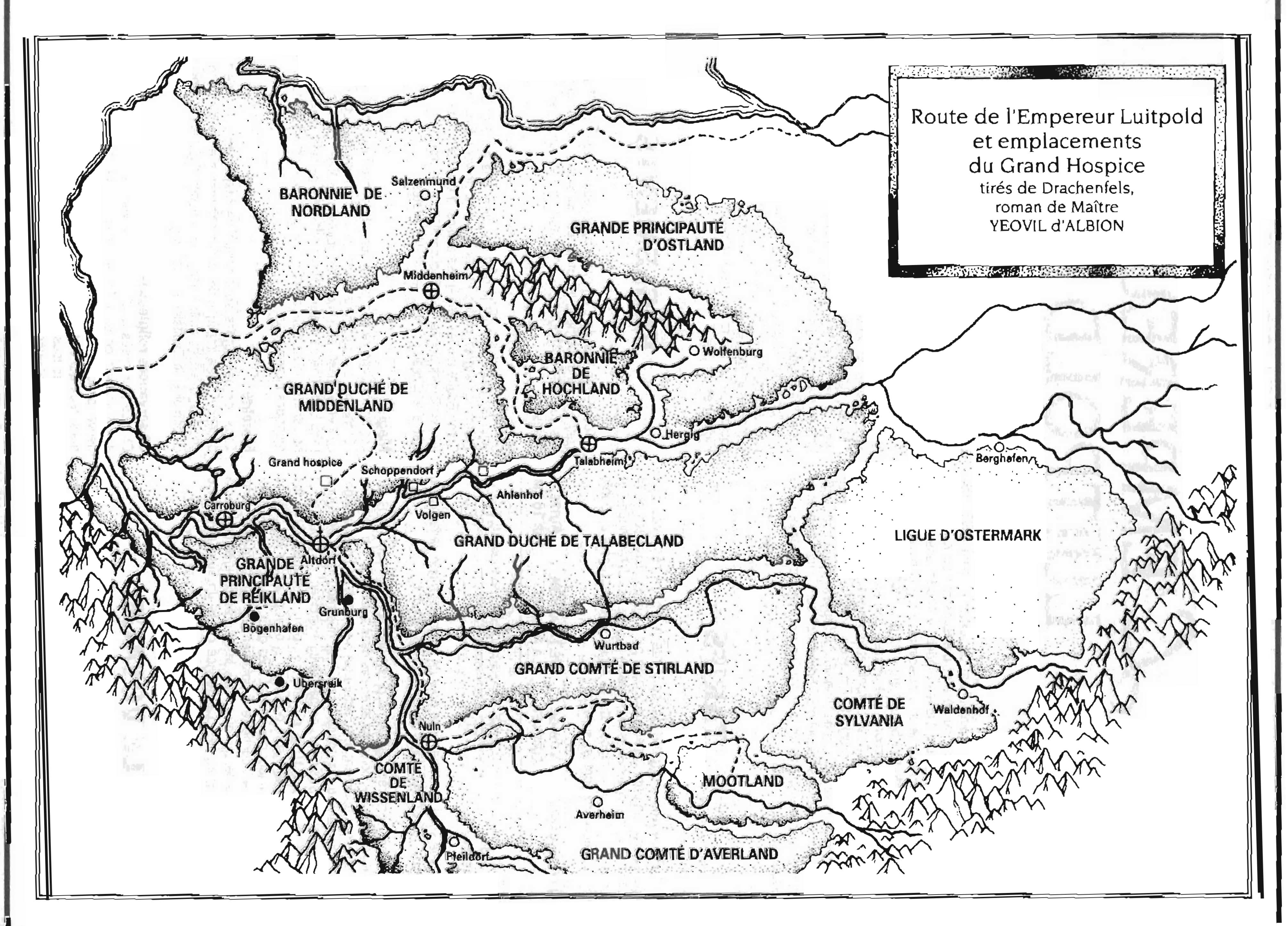
Les incantations de tout genre sont strictement interdites à bord de l'*Empereur* Luitpold sans l'autorisation formelle du Capitaine. Cela concerne aussi l'utilisation des objets magiques. Dans la pratique, l'application de ce règlement est difficile à garantir, mais le Capitaine est immédiatement averti si une personne prononce ostensiblement des incantations.

Moralité

Tous les passagers sont tenus de respecter une "certaine décence". Cela implique de ne rien commettre en public qui puisse choquer, offenser, embarrasser ou outrager d'autres passagers. En ce domaine, le Capitaine est seul juge.

Observances religieuses

Chaque jour, après le dîner, le Capitaine demande à l'équipage et aux passagers de prier Talabec, l'aspect de Taal qui a charge du fleuve, pendant cinq minutes. La participation n'est pas obligatoire, mais ceux qui s'abstiennent sont considérés comme des impolis **(Soc** -20 avec tous les membres de l'équipage). Les passagers sont libres de pratiquer tous les rites imposés par leur propre religion,


Route de l'Empereur Luitpold
et emplacements
du Grand Hospice
tirés de Drachenfels,
roman de Maître
YEOVIL d'ALBION
BARONNIE DE NORDLAND
Salzenmund
GRANDE PRINCIPAUTÉ D'OSTLAND
Middenheim
Wolfenburg
BARONNIE DE HOCHLAND
GRAND DUCHÉ DE MIDDENLAND
Hergig
Talabheim
Berghofen
Grand hospice
Schoppendorf
Ahlenhof
Volgen
Carroburg
LIGUE D'OSTERMARK
GRAND DUCHÉ DE TALABECLAND
Altdorf
GRANDE PRINCIPAUTÉ DE REIKLAND
Grunburg
Bögenhafen
Wurtbad
GRAND COMTÉ DE STIRLAND
Ubersreik
COMTÉ DE SYLVANIA
Waldenhof
Nuln
COMTÉ DE WISSENLAND
MOOTLAND
Averheim
Pfeildorf
GRAND COMTÉ D'AVERLAND

dans les limites des lois de L'Empire ; les sacrifices d'animaux ne sont cependant pas tolérés.

Les passagers qui font fi des règlements recevront un avertissement, sauf dans les cas graves. Le Capitaine a toute autorité pour débarquer les offenseurs à l'arrêt suivant et pour les remettre aux autorités locales si les Lois Impériales ont été flouées.

UNE JOURNÉE TYPIQUE

À bord de l'Empereur Luitpold, une journée s'écoule au rythme des repas. Le petit déjeuner est servi une heure après l'aube, le déjeuner à midi et le dîner à sept heures du soir. Les repas sont annoncés par les stewards qui parcourent les ponts des passagers en agitant de petites clochettes. Ils se prennent au salon, mais, s'ils en font la demande, les voyageurs peuvent se faire servir dans leur cabine. Aucun supplément n'est alors appliqué, mais l'usage est de donner un pourboire d'au moins 51- par personne et par repas.

Le reste du temps, les passagers sont libres de faire ce qu'ils veulent. Le salon est fermé pendant vingt minutes avant et après chaque repas pour sa transformation en salle à manger, le nettoyage des restes, etc. Des en-cas et des boissons non-alcoolisées y sont disponibles du matin au soir, des vins et des spiritueux de midi à minuit ; tous ces "extra" doivent normalement être payés immédiatement, bien que l'on refuse rarement de les porter sur une note à régler à la fin du voyage. La carte de l'Empereur Luitpold est comparable, par sa diversité et par ses prix, à celle d'un restaurant de luxe d'une grande cité Impériale.

Le jour, différents jeux de pont attendent les amateurs. Les entraînements aux armes et les duels amicaux (au premier sang) sont autorisés sur le pont promenade, à condition que des dispositions soient prises à l'avance. Ceux qui souhaitent entamer une compétition amicale doivent d'abord en informer le Capitaine ou le Commissaire avant de combattre. Si l'équipage n'a pas connaissance d'arrangements antérieurs, l'incident est considéré comme une bagarre ordinaire et on sépare les adversaires.

Après le dîner, des spectacles sont proposés dans le salon : des musiciens ou d'autres amuseurs obtiennent souvent des réductions sur le prix du trajet en échange de représentations. La remise habituellement appliquée est de 50 % et n'est pas négociable. Un personnage souhaitant conclure ce marché possède au départ 50 % de chances de réussir, auxquelles s'appliquent les modificateurs suivants :

+5	*Comédie,* Imitation, Jonglene, Pantomime, Pitreries
+10	Évasron, Chant, Humour, Narratron
+10	pour Musique. +5 pour chaque instrument supplémentaire

Les représentations proposées doivent répondre à une certaine étiquette. Tout ce qui fait intervenir le feu est strictement interdit, l'Empereur Luitpold étant presque entièrement construit en bois. Les numéros d'animaux ne sont généralement pas admis, depuis le regrettable accident provoqué, trois ans plus tôt, par un ours danseur. Tous les numéros comprenant des éléments insultants pour l'Empereur, la noblesse ou une des religions les plus importantes, sont interdits, ainsi que ceux jugés "de mauvais goût" (selon les critères du Capitaine). Ces règles sont expliquées à l'embarquement ; tout manquement peut inciter le Capitaine à revenir sur une partie ou sur l'intégralité de la réduction accordée. Il fait de sombres allusions au contact qu'il possède parmi le personnel de la célèbre Forteresse Mundsen, la prison des débiteurs à Altdorf, si l'aventurier offensant proteste qu'il ne peut pas payer l'intégralité de la somme.

L'ÉQUIPAGE DE L'EMPEREUR LUITPOLD

Capitaine Mikhail Iorga

Marchand, ex-Pilote, ex-Batelier, ex-Combattant Embarqué

Apparence : Âge moyen, solidement bâti, barbu.
Personnalité : Taciturne, tatillon, efficace.
Motivations : Un voyage sans problème.
Phrase Type : "Alors, comment trouvez-vous le voyage ?Agréable, non *?"*

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	42	37	4	4	8	49	1	43	67	59	55	53	48

Compétences
Alphabétisation, Armes de Spécialisation — Armes à Poudre, Bagarre, Canotage, Commerce, Coups Assommants, Coups Puissants, Désarmement, Esquive, Etiquette, Evaluation, Langage Secret — Jargon des Batailles, Législations, Manœuvres Nautiques, Natation, Orientation, Pêche, Potamologie, Résistance à l'Alcool, Sens de la Magie.

Possessions
Chemise de mailles (1 PA — Tronc), épée, dague (**I** +10, D -2, **Prd** -20), 2 pistolets (**P** 8/16/50, **FE** 3, **Rch** 3), tromblon (**P** 241481250, **FE 3, Rch** 4).

Bosco Hans Sauber

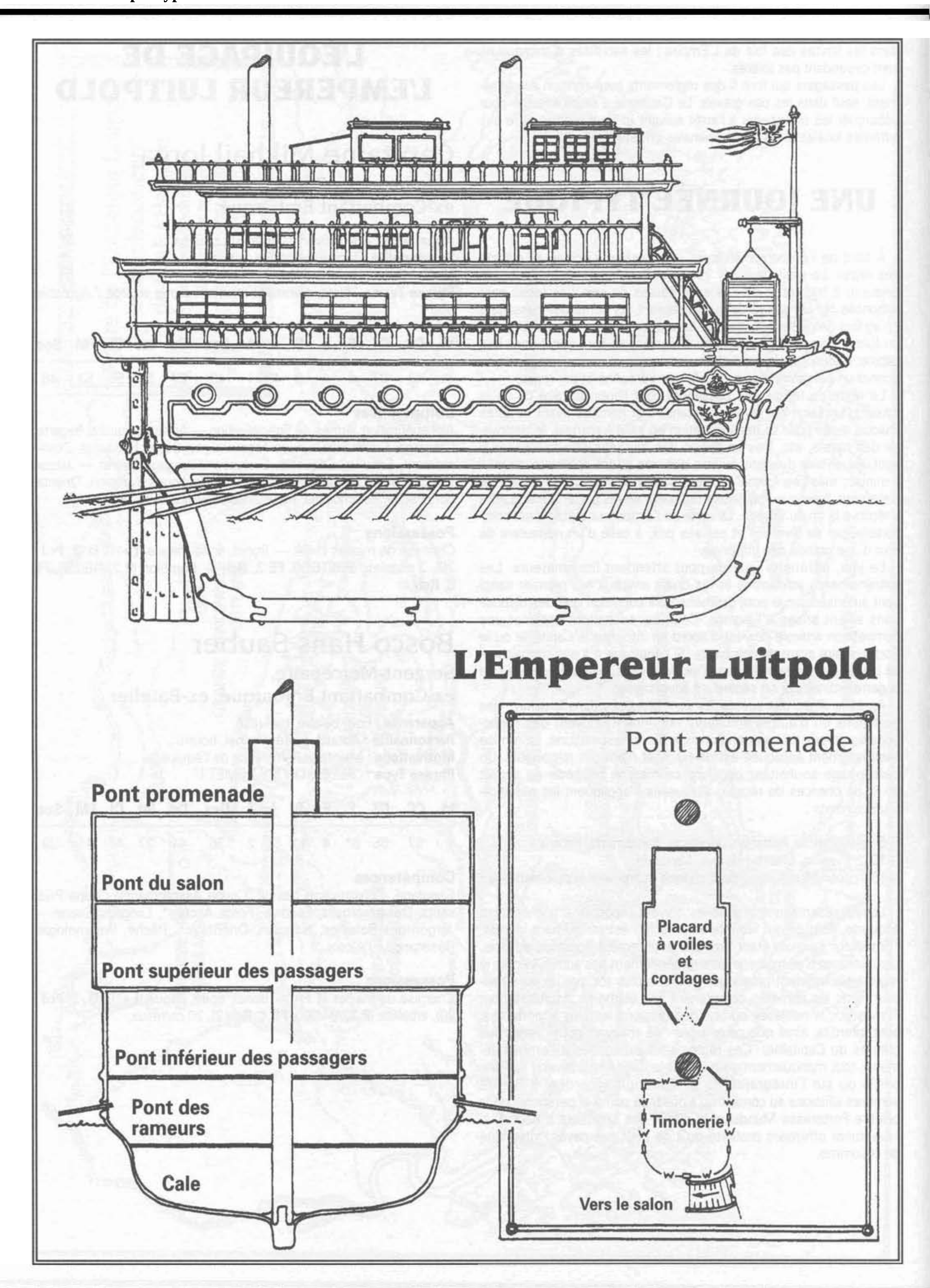
Sergent-Mercenaire, ex-Combattant Embarqué, ex-Batelier

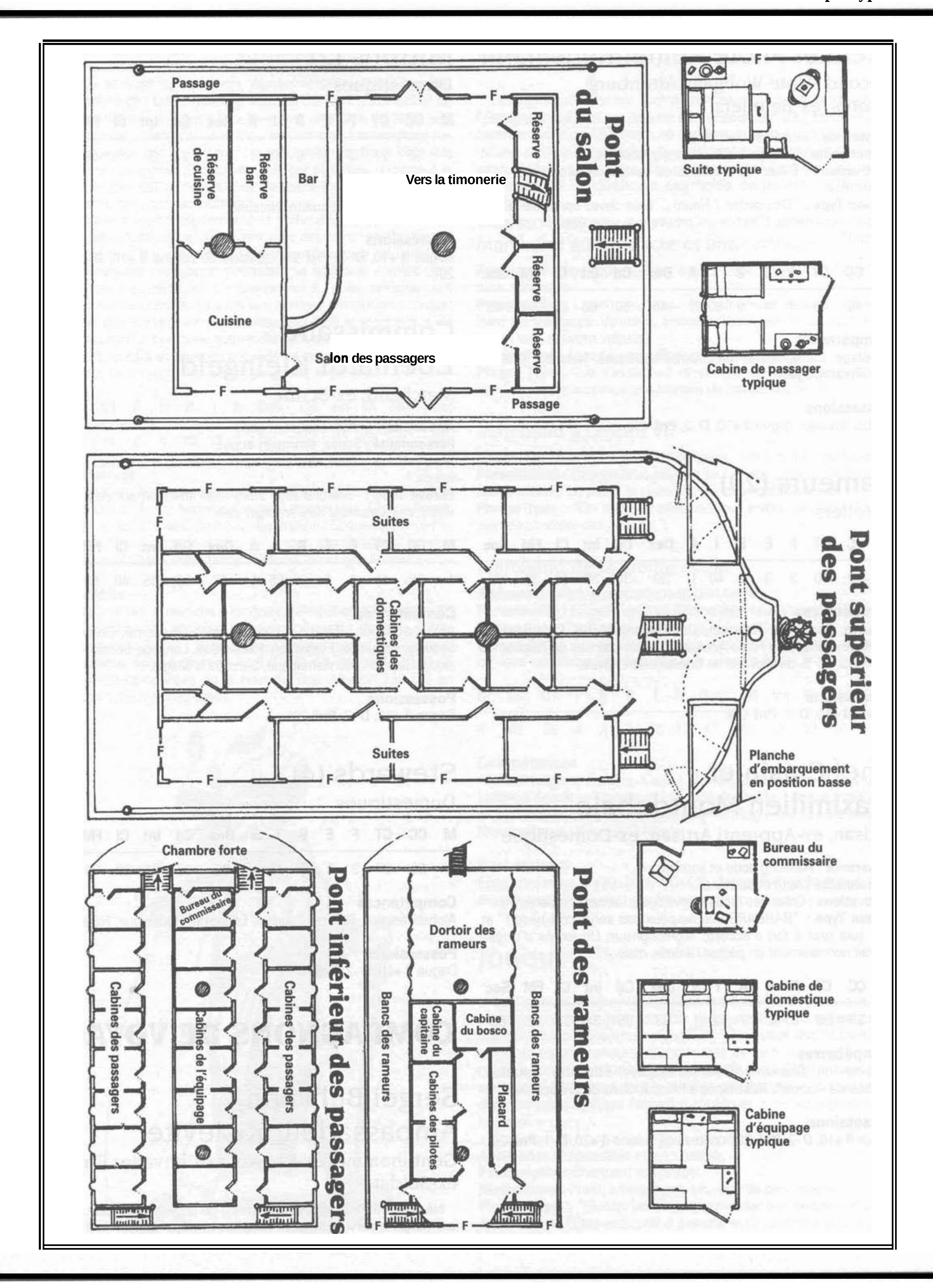
Apparence : Fort, balafré, mal rasé.
Personnalité : Abrasif, professionnel, bourru.
Motivations : Maintenir l'efficience de l'équipage.
Phrase Type : "ALLEZ, ON S'Y REMET !"

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	57	55	6*	4	11	51	2	36	44	37	43	41	39

Compétences
Canotage, Construction Navale, Coups Assommants, Coups Puissants, Désarmement, Esquive, Force Accrue*, Langage Secret — Jargon des Batailles, Natation, Orientation, Pêche, Potamologie, Résistance à l'Alcool.

Possessions
Chemise de mailles (1 PA — Tronc), épée. dague (**I** +10, D -2, **Prd** -20), arbalète (**P** 321641300, **FE** 4, **Rch** 2), 20 carreaux.


L'Empereur Luitpold
Pont promenade
Pont du salon
Pont supérieur des passagers
Pont inférieur des passagers
Pont des rameurs
Cale
Pont promenade
Placard à voiles et cordages
Timonerie
Vers le salon


Pont du salon
Passage
Réserve de cuisine
Réserve bar
Bar
Vers la timonerie
Réserve
Réserve
Réserve
Cuisine
Salon des passagers
Passage
Suite typique
Cabine de passager typique
Pont supérieur des passagers
Suites
Cabines des domestiques
Suites
Planche d'embarquement en position basse
Pont inférieur des passagers
Chambre forte
Bureau du commissaire
Cabines des passagers
Cabines de l'équipage
Cabines des passagers
Pont des rameurs
Dortoir des rameurs
Bancs des rameurs
Cabine du capitaine
Cabine du bosco
Cabines des pilotes
Placard
Bancs des rameurs
Bureau du commissaire
Cabine de domestique typique
Cabine d'équipage typique

Premier Pilote Reiner Reitsmann

Second Pilote Wolfgang Altenberg
Pilotes, ex-Bateliers

Apparence : Jeunes et bien vêtus.
Personnalité : Instruits, professionnels, courtois.
Motivations : Eviter les incidents de navigation, progresser dans l'existence.
Phrase Type : *"Des cartes ? Heum... Vous devez connaître le fleuve par vous-même. C'est ce qui prouve que vous êtes un vrai pilote fluvial !"*

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	40	40	4	4	9	50	1	40	50	60	40	50	40

Compétences
Canotage, Cartographie, Manœuvres Nautiques, Natation, Orientation, Potamologie.

Possessions
Cartes fluviales, dague (**I** +10, D -2, **Prd** -20).

Rameurs (20)

Bateliers

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	40	40	3	3	8	40	1	30	30	30	40	30	30

Compétences
Bagarre, Canotage, Natation, Orientation, Pêche, Potamologie, 50 % de chances de Force Accrue, 25 % de chances de Résistance à l'Alcool, 25 % de chances de Construction Navale.

Possessions
Dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20).

Chef Cuisinier Maximilien Montdebaie

Artisan, ex-Apprenti Artisan, ex-Domestique

Apparence : Halfeling dodu et souriant.
Personnalité : Actif et souriant.
Motivations : Créer des repas merveilleux, former son personnel.
Phrase Type : **"BARBARE!** *Tu ne peux pas servir cela tiède !"* et *"Je suis tout à fait d'accord, Monseigneur. Un excès d'origan devrait normalement en gâcher l'arôme, mais..."*

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	33	36	3	4*	7	72	1	63	35	34	32	55	58

Compétences
Ambidextrie, Charisme, Cuisine, Esquive, Étiquette, Natation, Résistance Accrue*. Résistance à l'Alcool, Sens de la Répartie.

Possessions
Dague (1 +10, D -2, **Prd** -20), couteau de cuisine (**I** +20, D -1, **Prd** -20).

Mitrons (2)

Domestiques

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	38	27	3	3	6	43	1	35	27	31	33	39	28

Compétences
Cuisine, Esquive, Étiquette, Natation.

Possessions
Dague (1 +10, D -2, **Prd** -20), couteau de cuisine (**I** +10, **D** -1, **Prd** -20).

Commissaire Eberhardt Kleingeld

Marchand, ex-Scribe

Apparence : Mince, coquet et beau.
Personnalité : Suave, charmant et poli.
Motivations : Avoir des passagers heureux, superviser les stewards.
Phrase Type : *"Merci d'avoir attiré mon attention sur ce point. Je vais immédiatement faire arranger cela."*

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	38	41	4	4	8	55	1	47	59	65	46	53	55

Compétences
Alphabétisation, Baratin, Calcul Mental, Charisme, Commerce, Esquive, Etiquette, Evaluation, Héraldique, Langage Secret — Classique, Natation, Numismatique, Sens de la Magie.

Possessions
Dague (**I** +10, D -2, **Prd** -20).

Stewards (4)

Domestiques

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	38	27	3	3	6	43	1	35	27	31	33	39	28

Compétences
Alphabétisation, Baratin, Esquive, Étiquette, Héraldique, Natation.

Possessions
Dague (**I** +10, D -2, **Prd** -20).

COMPAGNONS DE VOYAGE

Sergei Buhkarin, Ambassadeur Kislevite

Gentilhomme, ex-Écuyer, ex-Chevalier Errant, ex-Soldat

Né voici trente ans dans une famille de la petite noblesse de Kislev, Sergei a servi avec éclat dans les armées du Tsar et il arbore l'Etoile d'Argent de Kislev, une des plus importantes distinctions

militaires de ce pays (**Soc** +25 auprès des représentants de l'armée et de la noblesse de Kislev). Il a obtenu des grades et des honneurs nombreux et il est, entre autres, *Nachalnik Kavalyerov* (Chevalier Commandant) de l'Ordre Kislevite du Loup Blanc ; il porte autour du cou un pendentif d'argent représentant une tête de loup, qui indique son rang. Sergei voyage sans son armure, il la remplace par une tunique aux bords richement brodés selon la mode kislevite, qui lui arrive au genou. D'épaisses culottes et bottes rejoignent la tunique ; le tout est recouvert d'un manteau doublé de fourrure et d'une coiffe, elle aussi en fourrure.

Sergei est un soldat expérimenté et enthousiaste, qui aime à discuter batailles, tactiques et armement avec des compagnons d'arme. Son appétit pour la nourriture, les boissons et l'exercice est immense — des voyageurs imprudents pourraient se retrouver enrôlés pour des séances très matinales d'entraînement à l'épée, pratiquement sans s'en rendre compte. Il a aussi une certaine propension à tomber amoureux des jeunes femmes charmantes qu'il rencontre lors de ses déplacements, puis à les oublier dès qu'il est arrivé à destination. Cet homme cordial et brusque possède un grand appétit pour la vie et une approche directe des difficultés qu'elle engendre.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	67	44	6	4	10	53	3	41	66	42	65	34	40

Compétences
Alphabétisation, Armes de Spécialisation — Lance, Armes Articulées, Armes à Deux Mains, Bagarre, Coups Assommants, Coups Précis, Coups Puissants, Désarmement, Equitation, Esquive, Etiquette, Héraldique, Jeu, Langage Secret — Jargon des Batailles, Langue Etrangère — Norsque, Résistance à l'Alcool, Soins des Animaux.

Possessions
Cotte de mailles à manches longues, jambières et cagoule de mailles, plastron de cuirasse, casque et bouclier (3 PA — Tête, tronc et jambes, 2 PA — Bras), épée d'apparat incrustée de bijoux, épée courante, épée à deux mains (**I** -10, **D** +2), dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20), lettres scellées de la cour du Tsar, environ 250 CO en pièces et en pierres précieuses.



Marchands

Les riches marchands font partie des passagers habituels de *l'Empereur Luitpold;* ce moyen de transport est très apprécié des commerçants de Talabheim se rendant à Altdorf car ils pensent qu'une arrivée aussi fastueuse fera grande impression sur leurs confrères de la capitale. Un profil général figure ci-dessous, accompagné de quelques exemples de personnalités très variables.

Marchand autodidacte et antipathique

Apparence : Âge moyen, léger embonpoint. Vêtements fastueux, mais sans style.
Personnalité : Obséquieux avec ses supérieurs sociaux, insultant avec les inférieurs. Vaniteux, arrogant, lâche, avare. Bruyant, sans aucun tact, souvent vulgaire.
Motivations : Appât du gain. Besoin d'impressionner.
Phrase Type : *"Je n'avais rien lorsque j'ai démarré."* et *"Ceux-là, ils n'ont jamais accompli une journée de travail de leur vie."*

Marchand à l'esprit vif

Apparence : Âge et corpulence indifférent, bien mis mais sans excès.
Personnalité : Observateur, plein de tact et bon sens de l'humour.
Motivations : Le profit, le plaisir, établir des contacts utiles.
Phrase Type : *"On reste en contact. Nous aurons peut-être l'occasion de conclure des affaires."*

Marchand de la vieille école

Apparence : Âgé, aristocratique et bien habillé.
Personnalité : Exige le respect. Bienveillant sauf s'il est offensé.
Motivations : Profit, statut social.
Phrase Type : *"Je ne pourrai jamais voyager autrement."* et *"Vous ne vous rappelez certainement pas la crise de 85."*

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	42	36	4	4	7	55	1	41	62	65	53	50	54

Compétences
Alphabétisation, Baratin, Calcul Mental, Commerce, Évaluation, Langage Secret — Classique, Langage de Guilde, Langue Étrangère — Nordique, Langue Hermétique — Magikane, Législations, Numismatique, Sens de la Magie.

Possessions
Épée d'escrime (**I** +20, **D** -1, **CC** -20), dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20), assortiments de bijoux, un ou plusieurs domestiques.

Joueur

Les joueurs fréquentent autant les bateaux fluviaux que les auberges de bord de route, car ils peuvent se faire beaucoup d'argent avec les autres voyageurs. Un joueur sur *l'Empereur Luitpold* sera forcément au sommet de son art et pourra se mêler à l'aristocratie avec une grande aisance. Celui qui est présenté ici a également suivi la carrière de Charlatan, et il bénéficie donc de compétences l'aidant à s'intégrer à cet environnement luxueux.

Apparence : Impeccable et bien habillé.
Personnalité : Charmant et spirituel.
Motivations : Profit, amusement, sauvegarde personnelle.
Phrase Type : *"Quelqu'un est intéressé par une bonne partie de cartes ?"* et *"Êtes-vous prêt à prendre votre revanche pour la partie d'hier ?"*

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	51	51	4	4	10	51	2	51	51	51	51	51	51

Compétences
Bagarre, Baratin, Chance, Charisme, Déguisement, Éloquence, Escamotage, Esquive, Etiquette, Évaluation, Fuite, Imitation, Jeu, Résistance à l'Alcool, Sens de la Répartie, Séduction.

Possessions
Vêtements de bonne qualité, cartes, dés, épée, dague (**I** +10, D -2, **Prd** -20), environ 100 CO en liquide, environ 250 CO en bijoux.

Aristocrate

L'Empereur Luitpold transporte des passagers des plus hautes classes sociales, y compris de la noblesse. Voici deux exemples d'aristocrates :

Duchesse douairière

Apparence : Âgée, impeccable, plutôt frêle.
Personnalité : Impérieuse, exigeante, snob.
Motivations : Recevoir des preuves de respect, terrifier les domestiques, impressionner les roturiers.
Phrase Type : *"J'ai horreur de voyager. On est si mal installé. Cela entraîne tellement d'embarras."* et *"Certaines personnes n'ont vraiment aucune idée de la manière de se tenir."*

Jeune héritier

Apparence : Jeune, sportif, habillé de façon somptueuse.
Personnalité : Impétueux, irresponsable, bruyant.
Motivations : S'amuser, faire des farces, placer les autres dans l'embarras.
Phrase Type : **"JE** *VOUS LE DIS, mes gaillards* **!** *C'est vraiment incroyablement magnifique* **!** *Vraiment très drôle !"* et *"Certaines personnes n'ont vraiment aucun sens de l'humour. Quelle plaie* **!***"*

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	43	45	3	3	7	41	1	40	52	28	42	35	46

Compétences
Alphabétisation, Armes de Spécialisation — Épées d'Escrime (hommes), Baratin, Chance, Charisme, Eloquence, Equitation, Etiquette, Héraldique, Jeu, Sens de la Répartie, 25 % de chances de Résistance à l'Alcool.

Possessions
Vêtements de bonne qualité, épée et dague (hommes), argent et bijoux, un ou plusieurs domestiques.

Officier d'armée

Les militaires de grade élevé sont régulièrement obligés d'effectuer des trajets entre la capitale et leur base. Même si leur grade exact est variable, seuls les représentants les plus importants de l'armée ont les moyens de s'offrir des voyages sur l'Empereur *Luitpold.* Il peut aussi bien s'agir de commandants de régiments frontaliers que de dirigeants d'ordre de chevalerie ou de templiers.

Commandant frontalier

Apparence : Âge moyen, coriace, mal à l'aise dans des vêtements d'apparat.
Personnalité : Bourru, peu sociable, terrifiant lorsqu'on le contrarie.
Motivations : En finir avec ces satanées affaires et retourner auprès de ses troupes.
Phrase Type : *"C'est un domaine que je ne connais guère. J'ai toujours été un soldat."* et *"Celui-là ne ferait pas cinq minutes dans la montagne."*

Officier d'état-major

Apparence : Impeccable, âge moyen ou au-dessus.
Personnalité : Courtois, charmant, snob.
Motivations : Fréquenter la société, raconter des histoires interminables.
Phrase Type : *"La dernière fois que je suis allé au Palais..." et "Vous ai-je déjà parlé de la Bataille de Rogenburg ? Je me trouvais sur le flanc gauche..."*

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	60	58	5	5	12	53	3	41	74	43	59	45	53

Compétences
Armes de Spécialisation — Lance, Armes à Deux Mains, Armes Articulées, Armes de Parade ; Bagarre*, Charismet, Coups Assommants*, Coups Précis*, Coups Puissants*, Désarmement, Equitation, Esquive, Étiquettet, Héraldique, Jeu, Langage Secret — Jargon des Batailles, Résistance à l'Alcool, Sens de la Répartiet.
(* Commandant frontalier uniquement ; †Officier d'état-major uniquement).

Possessions
Vêtements de bonne qualité, uniforme de cérémonie, épée, dague (**I** +10, D -2, **Prd** -20), décorations militaires, bijoux et argent à la convenance du MJ, éventuellement un domestique.

SUGGESTION D'AVENTURES

La variété d'aventures et de rencontres pouvant se produire lors de voyages en bateau est quasiment infinie ; le supplément **Mort sur le Reik** comprend un grand nombre d'idées de rencontres liées au milieu fluvial. La plupart sont adaptables à *l'Empereur Luitpold,* tout autant qu'à n'importe quel autre navire. Tout ce qui est présenté ici concerne strictement ce grand paquebot ; c'est l'*Empereur Luitpold* qui est le cadre de l'aventure, plus que le fleuve lui-même.

Le crime de l'Altdorf Express

Des voyageurs, qui n'ont en apparence rien de commun, se trouvent réunis pour un long périple — voici le cadre de prédilection des énigmes policières. Dans une aventure de WJRF, les personnages-joueurs doivent résoudre le mystère avant que le navire atteigne l'escale suivante et que le meurtrier s'enfuie.

Choisissez d'abord la victime. Ensuite, déterminez le mobile, la façon dont le meurtre a été commis et la composition du groupe de voyageurs. L'idéal serait que tous aient un Sombre Secret les liant à la victime et qui leur fournit un mobile. Chacun aura un alibi garantissant qu'il n'a pas pu commettre le crime. Et puis enfin, une poignée de soupçons...

Par exemple, supposons que la personne assassinée était Handrijk van den Kuyster, un marchant véritablement odieux. Nombreux



seraient les gens heureux de le voir mort. Son comportement étant vraiment répugnant avec les subalternes, il n'est pas impossible qu'il ait couvert d'insultes un ou plusieurs stewards. Peut-être a-t-il été surpris en train de tricher aux cartes, ou bien sa chance au jeu lui a fait gagner une grosse somme d'argent et le perdant a visiblement du mal à s'en remettre. Et s'il avait fait des avances pour le moins indélicates à la fille d'un gentilhomme ? En outre, ne serait-il pas intervenu au cours d'une transaction douteuse concernant cet autre marchand, avec lequel il a eu une violente altercation durant la première nuit à bord ?

Ceci constitue les pistes évidentes. La plupart d'entre elles sont là pour assurer des diversions ; en approfondissant leur enquête, les aventuriers découvriront des mobiles beaucoup plus solides et mystérieux — pourvu que leurs compétences et leur score en **Soc** leur permettent de s'assurer la coopération des autres passagers. Un de ces derniers, ou un membre de l'équipage, est l'enfant illégitime de la victime, dont la mère abandonnée est morte de chagrin. Un autre est victime d'un chantage. Et cela continue jusqu'à ce que vous obteniez une intrigue bien convenable.

Passons au moment de la mort et à la méthode employée. Supposons que le défunt a été découvert dans sa cabine par un steward venu annoncer le dîner. Il gisait sur le ventre, sur son lit, une dague plantée entre les omoplates. Il a été aperçu pour la dernière fois dans le milieu de l'après-midi, par plusieurs passagers, alors qu'une violente altercation l'opposait à un autre voyageur.

Voici donc nos aventuriers qui vont interroger les passagers, contrôler les alibis, découvrir des indices, etc. L'Empereur Luitpold doit faire une halte dans le port de Talabheim dans trois jours, et aucune autre escale n'est prévue jusque-là. Les PJ doivent donc se dépêcher de démasquer le meurtrier avant l'expiration de ce délai. S'ils ont besoin d'encouragements, le doigt de la suspicion désigne inexorablement l'un d'eux, qui se retrouve enchaîné à fond de cale pour être remis aux autorités d'Altdorf. Si les autres ne lavent pas son nom de tout soupçon, le pauvre gars court à la condamnation !

La solution de cette affaire peut être très linéaire ou des plus bizarres. Les aventuriers élimineront les mobiles évidents dès qu'ils auront commencé à dégager ceux qui sont dissimulés, mais un des suspects "blanchis" sera en fait le coupable. Il est aussi possible qu'un grand nombre de passagers aient arrangé ce voyage pour éliminer leur ennemi commun ; dans ce cas, chacun assurera l'alibi des autres. Ou bien le meurtre lui-même est factice ; il a été arrangé par la soi-disant victime pour tromper un des autres passagers, afin d'éviter le remboursement de dettes énormes, ou pour toute autre raison.

La mise au point d'une bonne énigme policière demande beaucoup de temps et de travail, mais cela donne une aventure pleine de défis, très enrichissante, en particulier pour les équipes aimant les intrigues compliquées comportant de multiples interactions.

La main au collet

Le vol de bijoux assure une variante moins sanglante dans le domaine des enquêtes policières. Personne ne meurt, mais un joyau de valeur inestimable ou un autre objet important est volé. Le voleur de bijoux professionnel n'a rien à voir avec ses cousins des classes plus modestes. Agissant à sa guise au sein de la haute société, il déjoue les serrures et les alarmes sans même y penser. Paradoxalement, dans la vie quotidienne, il s'agit d'une personne totalement incapable de planifier et d'exécuter un cambriolage spectaculaire. De nombreux gentilshommes appauvris se sont essayés à cette occupation fascinante, mais bien peu ont eu les compétences leur accordant une longue carrière.

Ce type d'aventure consiste aussi à contrôler des alibis et à démasquer des gens qui ne sont pas ce qu'ils prétendent. Les aventuriers doivent obtenir la confiance des autres voyageurs afin d'en soutirer des informations utiles ; une nouvelle fois, vous pouvez améliorer leur motivation en faisant enfermer l'un d'eux...

La Chose dans le placard

Le Professeur Marius von Groninghof, érudit renommé et enseignant à l'université de Nuln, embarque à bord de l'*Empereur* Luitpold à l'extrémité orientale du trajet. Il revient d'une expédition dans les Montagnes-du-Boutdu-Monde, d'où il a ramené plusieurs découvertes intéressantes. Celles-ci sont rangées dans des caisses, elles-mêmes entreposées dans la chambre forte ou, à côté, sur le pont des rameurs.

Dans ce qu'il rapporte à Altdorf figure le contenu de la tombe d'un chef orque, datant de plusieurs siècles. La nature exacte de cette cargaison (les ossements du chef Orque et de deux guerriers) n'a pas été rendue publique, afin de ne pas inquiéter les passagers et l'équipage. En cours de route, l'Orque décide de punir ceux qui l'ont privé de son repos éternel. Son cadavre quitte la caisse qui le contenait, s'empare de quelques armes et d'objets magiques placés dans les autres rangements et entame des festivités meurtrières.

Dans ce type d'aventure, la mise en scène est primordiale. L'Orque mort-vivant (à traiter comme une Momie) pourrait simplement sortir de sa caisse pour tuer tout ce qu'il trouve jusqu'à ce que les aventuriers, aidés de quelques PNJ courageux, l'éliminent, mais cela ne rendrait pas justice à ce scénario. Il est plus intéressant que le monstre se comporte de manière intelligente, en ne tuant que des victimes isolées et en se cachant le reste du temps. Les caisses sont, tout d'abord, retrouvées éventrées, puis un membre de l'équipage est découvert, horriblement mutilé. Le Capitaine contacte les aventuriers, leur faisant jurer de garder le secret pour ne pas provoquer la panique à bord. Ils doivent fouiller le pont des rameurs, éventuellement en se divisant en petits groupes, de sorte que la créature ne leur échappe pas. Si vous avez vu le film Alien, vous connaissez le type de suspens à établir.

Chapitre 17

LE GRAND HOSPICE

Les Sœurs de Shallya constituent un des ordres les plus importants du clergé de Shallya et, comme son nom le suggère, cet ordre est exclusivement composé de femmes. Ses représentantes sont présentes dans tout le Vieux Monde et travaillent auprès des pauvres et des malades — généralement avec l'aide de fidèles masculins de Shallya. Les hospices sont en fait de grands hôpitaux-monastères, répartis dans tout le Vieux Monde. Certains s'occupent des soins généraux et acceptent tous les patients qui viennent à eux ; d'autres se consacrent aux maladies et aux états inhabituels et voient des malades venir de partout. Citons par exemple, l'hospice de Seuchenshof, dans le Nordland, spécialisé dans le traitement de la Peste Noire, et celui de Frederheim, dans le Reikland, consacré à soigner la folie.

FREDERHEIM

Frederheim est proche de l'endroit où la grande route d'Altdorf se divise pour rejoindre Middenheim et Delberz. Cette minuscule localité sans grand intérêt abrite environ 75 âmes qui tirent leurs ressources de la forêt ; bien peu de visiteurs prennent la peine de s'y arrêter. Et les cartes qui indiquent sa situation sont encore plus rares, bien que Frederheim fasse partie des états Impériaux. Les villageois ne parlent qu'à contrecœur de l'Hospice — non par manque de respect envers les Sœurs, mais simplement de peur que la folie qui règne en ce lieu ne soit contagieuse, comme n'importe quel autre mal épidémique...

Une route poussiéreuse, qui longe Frederheim sans vraiment traverser la localité, relie le Grand Hospice à la route d'Altdorf. Ni panneau ni borne ne signale l'embranchement. Il est donc facile de le rater, si vous n'êtes pas trop sûr de votre chemin. Malgré les apparences, la route permet le passage de diligences ; elle serpente à travers la sombre forêt pendant quatre ou cinq kilomètres jusqu'au moment où les murs gris du Grand Hospice surgissent brusquement des arbres.

L'HOSPICE

Le Grand Hospice a été fondé en 2243 grâce à Eberhardt le Juste, alors Empereur d'Altdorf, qui fit don de terres et d'argent. Celui-ci se préparait à la prêtrise au service de Shallya quand son père mourut. Il hérita de façon inattendue de la charge de la Maison d'Holzkrug, quand on sut que son frère aîné prononçait des décrets devant une assemblée d'électeurs entièrement composée de plantes en pot. Une fois Empereur, Eberhardt consacra beaucoup de temps et d'argent — principalement le sien — à l'amélioration de la santé publique dans les villes et les cités du Reikland. Il était particulièrement intéressé par les causes de la folie et, dès la fin de la construction de ce nouvel hospice, il envoya dans les villes et les campagnes des milices locales pour ramener des aliénés et les y installer. L'Empereur espérait qu'en les étudiant il serait possible de mettre au point un remède contre la folie, mais les Sœurs de Shallya plaçant le bien-être de leurs patients au-dessus de toute priorité médicale, aucun progrès marquant ne fut réalisé.

Le Grand Hospice reçoit toujours un soutien financier de la Couronne, mais qui au fil des ans s'est dramatiquement réduit. Depuis plus d'un siècle, il survit grâce aux "donations" — les Sœurs ne les appelleront jamais des honoraires — des familles de leurs pensionnaires les plus riches. Jusqu'à présent, on n'y a jamais refusé quelqu'un.

Deux médecins doivent présenter un témoignage formel avant qu'un patient puisse être admis. Pour les plus pauvres qui n'ont pas les moyens de les payer, Sœur Margaret fournit une signature et Sœur Marie, l'autre. Une fois admis, le patient bénéficie des bons soins de l'hospice jusqu'à sa guérison prouvée (ce qui est rare), jusqu'à sa mort ou jusqu'à ce que sa famille, s'il en a une, donne des instructions différentes.

Techniquement, l'Hospice est un couvent de Shallya dans lequel les visiteurs doivent observer certaines règles. Toutes les armes, les armures et les objets magiques (à l'exception de ceux possédant au moins une propriété soignante) sont rangés sous clé pendant toute la visite. Aucune forme de violence ne doit se produire dans l'enceinte de l'Hospice. Les visiteurs doivent constamment se plier à toute demande du personnel. A la moindre violation de ces règles — ainsi que tout manquement à la politesse la plus élémentaire — le mécréant se verra prier de quitter les lieux immédiatement. Un manquement grave pourrait faire s'abattre sur le coupable la colère de Shallya : les moyens de guérison — y compris d'origine magique — cesseront de fonctionner et le personnage subira un modificateur de -20 pour tous ses tests d'E contre les maladies. Ceci durera tant que le misérable ne se sera pas confessé dans un temple de Shallya et n'aura pas accompli la pénitence infligée par un de ses Clercs.

LES GENS DU GRAND HOSPICE

Sœur typique

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	27	35	3	3	9	45	1	46	42	33	39	31	33

Compétences
Alphabétisation, Connaissance des Parchemins, Langage Secret — Classique, Pathologie, Théologie, Traumatologie.

Possessions
Epingle à manteau d'argent en forme de colombe ; robes.



Grande Prêtresse Margaret von Aschendorf

Clerc de Shallya, Niveau 3

Apparence : Âgée, mince, des yeux bleus perçants.
Personnalité : Vive, pratique, matérielle.
Motivations : Faire fonctionner l'Hospice, obtenir des donations, réduire les dépenses.
Phrase Typique : *"Ils sont certainement contents de se débarrasser de leurs parents embarrassants chez nous, mais ils ne semblent pas réaliser que cela coûte de l'argent. Simplement parce que nous sommes des religieuses, ils semblent croire que nous obtenons tout ce dont nous avons besoin par miracle."*

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	35	37	3	4	9	47	1	43	58	55	52	67	49

Compétences
Alphabétisation, Connaissance des Parchemins, Connaissance des Plantes, Conscience de la Magie, Eloquence, Identification des Mort-Vivants, Incantations (voir ci-dessous), Langage Secret — Classique, Langue Hermétique — Magikane, Méditation, Pathologie, Sens de la Magie, Théologie, Traumatologie.

Sorts
28 Points de Magie

Magie Mineure : Alarme Magique, Don de Langues, Exorcisme, Luminescence, Ouverture, Para-Pluie, Sommeil, Verrou Magique, Zone de Chaleur.
Magie de Bataille : *Niveau 1* — Anti-Poison, Aura de Résistance, Débilité, Découragement, Détection de la Magie, Enthousiasme, Guérison des Blessures Légères, Immunité contre les Poisons ; *Niveau* 2 — Aura de Protection, Panique Magique, Ressaisissement, Traitement des Maladies, Zone de Fermeté, Zone de Sanctuaire ; *Niveau* 3 — Affaiblissement, Dissipation de la Magie, Guérison des Folies, Peur Magique, Stupidité Magique.

Possessions
Epingle de manteau d'argent en forme de colombe ; robes.

Sœur Clémentine Clausewitz

Estudiante en Médecine, ex-Initiée, ex-Gentedame

Apparence : Proche de la trentaine, corpulence moyenne, jolis cheveux.
Personnalité : Rêveuse, bien intentionnée, émotive.
Motivations : Une vie simple, le bien-être des patients.
Phrase Typique : *"J'espère que c'est pour le mieux. Il est si difficile de savoir quoi faire pour eux."*

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	27	35	3	3	9	45	1	46	42	33	39	31	33

Compétences
Alphabétisation, Chance, Charisme, Connaissance des Parchemins, Équitation, Étiquette, Héraldique, Langage Secret — Classique, Pathologie, Théologie, Traumatologie.

Possessions
Epingle de manteau d'argent en forme de colombe ; robes.

Sœur Marie Duvallier

Médecin, ex-Estudiante en Médecine, ex-Initiée

Apparence : Âge moyen, solidement bâtie, cheveux gris, yeux bleus.
Personnalité : Douce, patiente, léger accent bretonnien.
Motivations : Bien-être des patients, recherche de traitements pour la folie.
Phrase Typique : *"L'esprit est un organe complexe — plus compliqué que la plus fine horloge qu'un Nain ait jamais réalisée. Nous ne comprenons même pas comment il peut être brisé ; nous avons donc un grand chemin à parcourir avant de savoir comment le réparer."*

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	27	32	4	4	9	44	1	65	49	66	53	54	42

Compétences
Alphabétisation, Chirurgie, Connaissance des Parchemins, Fabrication de Drogues, Langage Secret — Classique, Pathologie, Théologie, Traumatologie.

Possessions
Epingle de manteau d'argent en forme de colombe ; robes, matériel chirurgical (rangé dans l'infirmerie).

Sœur Anne-Lise Leverktse

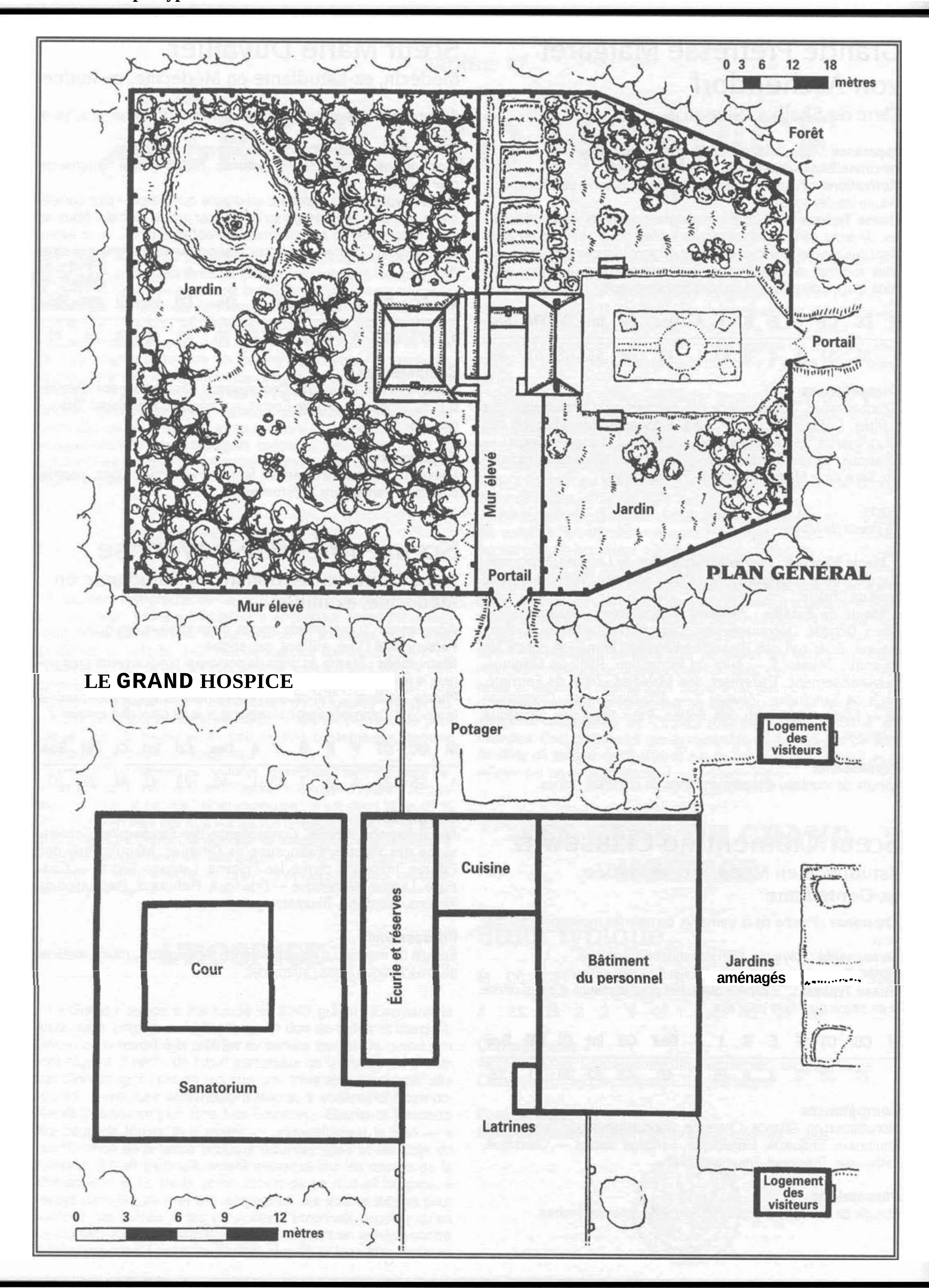
Apothicaire, ex-Herboriste, ex-Estudiante en Médecine, ex-Initiée

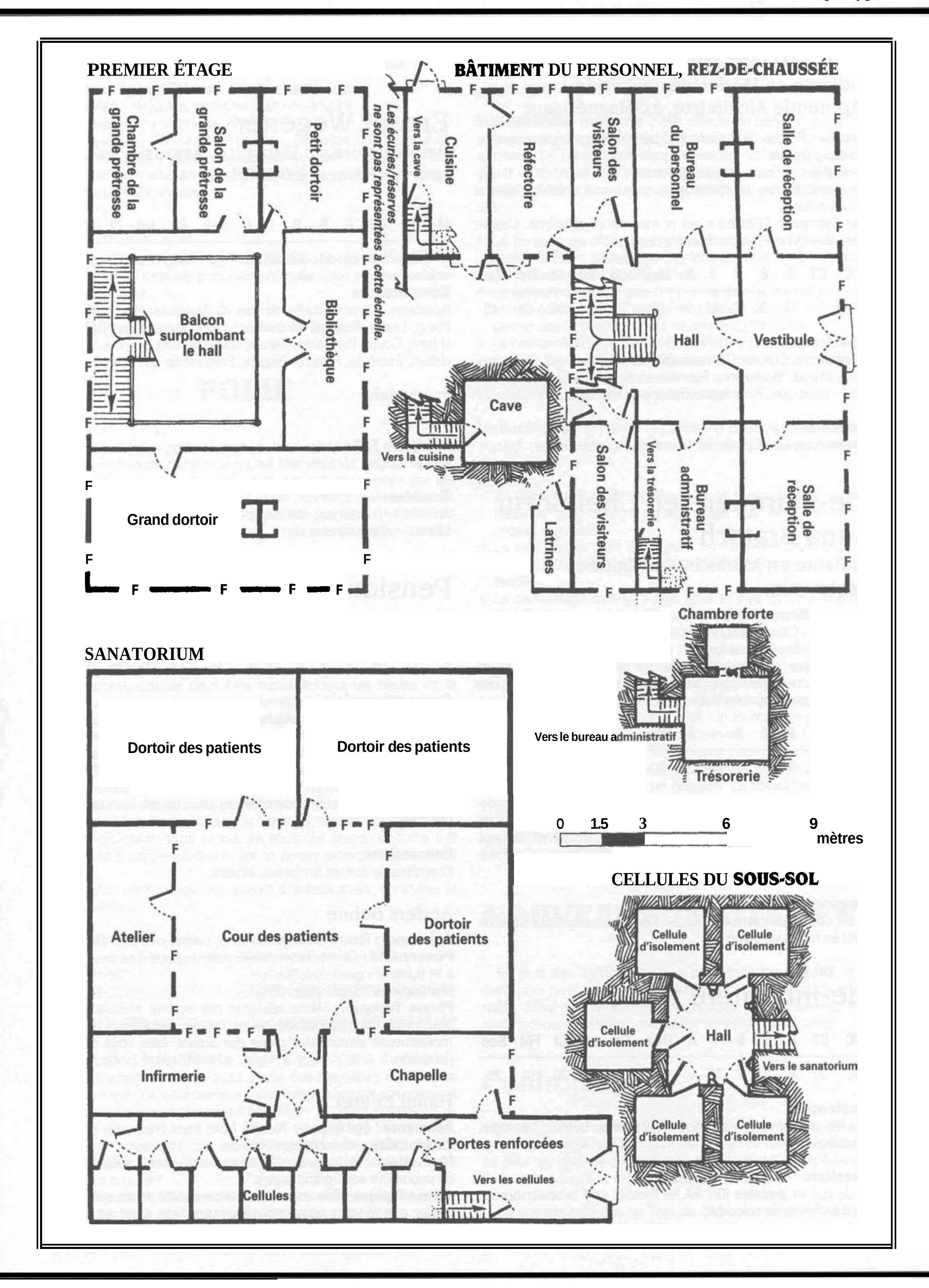
Apparence : 30 ans, grande, mince, porte toujours des gants.
Personnalité : Vive, efficace, peu sociale.
Motivations : Mettre au point de nouveaux médicaments pour soigner la folie, bien-être des patients.
Phrase Typique : *"Est-ce que cela va marcher ? Comment puis-je le savoir ? Comment savoir si cela agit si je ne peux rien essayer ?"*

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	32	3	3	7	43	1	40	29	42	44	39	37

Compétences
Alphabétisation, Chimie, Connaissance des Parchemins, Connaissance des Plantes, Fabrication de Drogues. Identification des Plantes, Immunité contre les Poisons, Langage Secret — Classique, Langue Hermétique — Druidique, Pathologie, Préparation de Poisons, Théologie, Traumatologie.

Possessions
Epingle de manteau d'argent en forme de colombe ; robes, matériel pharmaceutique (dans l'infirmerie).


0 3 6 12 18
mètres
Forêt
Jardin
Portail
Mur élevé
Jardin
Portail
PLAN GÉNÉRAL
Mur élevé
LE GRAND HOSPICE
Potager
Logement des visiteurs
Cuisine
Écurie et réserves
Cour
Bâtiment du personnel
Jardins aménagés
Sanatorium
Latrines
Logement des visiteurs
0 3 6 9 12
mètres


PREMIER ÉTAGE
Chambre de la grande prêtresse
Salon de la grande prêtresse
Petit dortoir
Balcon surplombant le hall
Bibliothèque
Grand dortoir
Les écuries/réserves ne sont pas représentées à cette échelle.
Vers la cave
Cuisine
BÂTIMENT DU PERSONNEL, REZ-DE-CHAUSSÉE
Réfectoire
Salon des visiteurs
Bureau du personnel
Salle de réception
Hall
Vestibule
Cave
Vers la cuisine
Salon des visiteurs
Vers la trésorerie
Bureau administratif
Salle de réception
Latrines
Chambre forte
Vers le bureau administratif
Trésorerie
SANATORIUM
Dortoir des patients
Dortoir des patients
Atelier
Cour des patients
Dortoir des patients
Infirmerie
Chapelle
Portes renforcées
Vers les cellules
Cellules
0 1.5 3 6 9 mètres
CELLULES DU SOUS-SOL
Cellule d'isolement
Cellule d'isolement
Cellule d'isolement
Hall
Vers le sanatorium
Cellule d'isolement
Cellule d'isolement

Sœur Ulrike Messner

Estudiante en Médecine, ex-Initiée, ex-Apprentie Alchimiste, ex-Magnétiseur

Apparence : Proche de la trentaine, taille et corpulence moyenne, yeux bleus perçants.
Personnalité : Amicale, sociable, bavarde.
Motivations : Etudier les traitements qui ne sont ni chirurgicaux ni pharmaceutiques.
Phrase Typique : *"L'esprit n'est ni matériel ni chimique. L'esprit seul est plus fort que les outils et les drogues."*

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	28	30	3	3	7	42	1	39	33	42	39	43	45

Compétences
Alphabétisation, Chimie, Connaissance des Parchemins, Conscience de la Magie, Evaluation, Fermentation, Hypnotisme, Langage Secret — Classique, Pathologie, Théologie, Traumatologie.

Possessions
Epingle de manteau d'argent en forme de colombe ; robes.

Aide-Infirmière en Chef Sœur Hanna Bratsch

Estudiante en Médecine, ex-Initiée, ex-Mercenaire

Apparence : 20 ans, petite, trapue.
Personnalité : Calme, assurée, plutôt intimidante.
Motivations : Servir l'hospice.
Phrase Typique : *"J'ai décidé de cesser de tuer et, à la place, de soigner les autres. Des objections ? En fait, j'ai juste troqué une bande de dingues pour une autre."*

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	45	42	4	3	8	44	2	30	41	44	47	42	37

Compétences
Alphabétisation, Bagarre, Connaissance des Parchemins, Coups Assommants, Coups Puissants, Désarmement, Esquive, Langage Secret — Jargon des Batailles, Classique ; Lutte, Pathologie, Théologie, Traumatologie.

Possessions
Veste de cuir et jambière (0/1 PA — Partout sauf la tête) ; broche d'argent en forme de colombe.

Aide-Infirmière typique

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	30	30	4	3	7	35	1	35	30	30	35	30	25

Compétences
Coups Assommants, Désarmement, Esquive, Lutte, Théologie, Traumatologie.

Possessions
Veste de cuir et jambière (0/1 PA — Partout sauf la tête) ; broche d'argent en forme de colombe.

LES PENSIONNAIRES

Erzbet Wegener

Pensionnaire de l'Hospice, Assassin, ex-Chasseur de Primes, ex-Bateleur

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	65	67	4	4	12	63	4	64	49	52	50	55	35

Compétences
Acrobatie, Adresse au Tir, Armes de Spécialisation — Armes de Poing, Lasso, Couteau de Lancer ; Camouflage Rural, Camouflage Urbain, Coups Puissants, Danse, Déplacement Silencieux Rural et Urbain, Escalade, Filature, Pistage, Préparation de Poisons.

Possessions
Néant

Points de Folie
4

Troubles
Amnésie, Démence, Introversion, Phobie (étrangers), Trouble Mineur — Cauchemars.

Pensionnaire typique

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	27	35	3	3	9	45	1	46	42	33	39	31	33

Compétences
25 % de chances pour *Alphabétisation, Baratin, Calcul Mental, Camouflage Rural* et *Urbain, Chance, Chant, Charisme, Conduite d'Attelage, Course* à *Pied, Dressage* (rats, chauves-souris, araignées, ou autres créatures similaires), *Équitation, Escalade, Force Accrue, Fuite, Préparation de Poisons, Réflexes Eclairs, Résistance Accrue,* 5 % de chances pour toutes les autres compétences.

Possessions
Chemises de nuit en lambeaux, écuelle.

Anders Bohne

Apparence : Proche de la quarantaine, svelte, jolie chevelure.
Personnalité : Calme, raisonnable, violent quand il ne peut pas agir à sa guise.
Motivations : S'échapper.
Phrase Typique : *"Je ne veux pas me répéter, mais je suis sain d'esprit. Je ne suis pas fou. Je ne devrais pas être ici. C'est une monstrueuse erreur. Allez parler aux Sœurs, elles vous diront que j'ai raison."*

Hanni Eiferer

Apparence : Âgé (près de 70 ans), frêle, traits tirés, yeux perçants.
Personnalité : Adorable psychopathe.
Motivations : Détruire les "fauteurs de troubles", s'échapper afin de poursuivre son "grand œuvre".
Phrase Typique : *"Je vais extirper la perversité de votre âme. Vous voulez que je vous fasse mal. Je le vois bien. L'œil au milieu de votre front me fait signe. Il me dit quoi faire. Alors RESTEZ ASSIS. JE SUIS UN CHIRURGIEN, NOM D'UNE PIPE !"*

Jurgen Stumpfnase

Apparence : Âge indéterminé, débraillé, yeux rougis.
Personnalité : Halluciné, se prend pour un Vampire.
Motivations : Vivre éternellement !
Phrase Typique : "Mouches. Mouches. Mouches. Pour moi, il n'y a que ça. Mais les mouches ne contiennent pas beaucoup de vie, vous savez. Bien plus en vous. Ou dans l'une de ces charmantes sœurs matures. Délicieuses."

Pensionnaire 21B

Apparence : Une vingtaine d'années, cheveux longs, barbe, sale.
Personnalité : Existence pratiquement nulle, peut à peine manipuler des objets inanimés.
Motivations : Une vie tranquille, loin de tout.
Phrase Typique : "Ce mur est un bâtard de menteur !"

FOLIE

Le livre de règles propose tout un choix de troubles mentaux et quelques indications générales sur les manières de soigner la folie. Hélas, depuis, de nouveaux troubles ont été répertoriés par les ordres médicaux du Vieux Monde et de nouveaux traitements ont été mis au point au Grand Hospice et ailleurs. Voici une série de règles optionnelles que vous pouvez, si vous le souhaitez, introduire dans votre campagne **WJRF.**

Nouveau trouble - Hallucination

Ce nouveau trouble peut être introduit dans les règles de la manière suivante : employez normalement la Table des Troubles du livre de règles **(WJRF** p. 83-84) ; lorsque vous obtenez le résultat Phobie, lancez 1D6 : avec un résultat de 5-6, la Phobie est remplacée par une Hallucination.

Un individu qui souffre de ce trouble a une croyance qui est, sans aucun doute possible, fausse. La nature de l'hallucination est très variable — ce peut être insignifiant, comme être persuadé que la lune Mannslieb est faite de fromage, ou bien cela peut être très handicapant dans la vie de tous les jours, comme par exemple être convaincu que le sol ne pourra jamais supporter son poids.

Lorsqu'un personnage est atteint d'hallucination, consultez la table suivante :

1D100	Résultat
01-50	Hallucination insignifiante
51-70	Hallucination modérée
71-80	Hallucination grave
81-00	Hallucination personnelle

Hallucination insignifiante : elle n'a guère d'effet sur l'existence d'une personne et ne provoque que des bizarreries minimes du comportement. En voici quelques exemples, auxquels vous pouvez rajouter ceux qui vous viennent à l'esprit :

- Le personnage croit que tous les représentants d'une race ou d'une nation particulière sont légèrement sourds et il leur parle toujours en criant.
- Le personnage croit que la viande d'un animal spécifique provoque la calvitie et refuse d'en manger.
- Le personnage croit que la lumière lunaire est dangereuse ; il ira parfois très loin pour éviter d'être touché par un rayon de lune.
- Le personnage croit que les souris sont des être intelligents venus d'une autre planète et il passe des heures à leur parler avec beaucoup de respect.

Hallucination modérée : elle affecte en partie la vie de la personne, mais pas assez pour l'empêcher de mener une existence normale. Le personnage sera cependant considérée comme un grand excentrique et il se pourrait que des gens se mettent à l'éviter ou du moins se tapotent la tête d'un air entendu derrière son dos...

- Le personnage croit que toutes les entrées orientales des bâtiments laissent passer les Démons et il ne poussera jamais la porte d'une pièce orientée à l'est.
- Le personnage croit que la terre ne peut jamais conquérir l'eau et, par conséquent, n'empruntera jamais de pont de terre ou de pierres, parce que ces ponts ne peuvent pas exister.
- Le personnage croit que les bottes et les chaussures sont en réalité des formes de vie malignes n'attendant que le signal pour mordre les pieds de leurs victimes qui ne se doutent de rien et il refusera de chausser quoi que ce soit.

Hallucination grave : l'individu ne peut pas survivre dans la société normale ; il doit, soit recevoir des soins, soit être interné dans un asile.

- Le personnage croit que toute chose vivante qui l'entoure peut héberger un Démon, il est donc sujet à la Terreur de toutes les choses vivantes.
- Le personnage croit que le sol est incapable de supporter son poids s'il bouge et se retrouve donc bloqué dans un immobilisme terrifié.
- Le personnage croit qu'il peut voler et il se jette du haut de bâtiments, d'arbres ou de falaises si on ne l'en empêche pas.

Hallucination personnelle : ce type d'hallucination est particulier ; certains médecins affirment même qu'il s'agit d'un trouble totalement différent. Un individu souffrant d'une hallucination personnelle croit qu'il est quelqu'un d'autre. Ce peut être n'importe qui — ou n'importe quoi. Un Humain se prend pour un Orque, par exemple, et agit exactement comme il croit que les Orques se comportent. C'est ce que l'individu affecté croit qui est important, pas la vérité. Il s'identifiera à un Orque, à un Nain ou même à un arbre ou à un écureuil. La personne atteinte peut aussi se prendre pour une célébrité — ce qui, dans notre monde est connu sous l'appellation du Syndrome Napoléon. Vous pouvez laisser au joueur le choix du modèle ou bien en décider par vous-même.

NOUVEAUX TRAITEMENTS

En plus des traitements déjà présentés dans **WJRF,** d'autres méthodes permettent de tenter de guérir les troubles de la personnalité. Elles sont généralement pénibles pour le patient. Elles ne sont ni douces ni fiables, mais elles sont parfois efficaces.

Confrontation

Cette thérapie est employée pour les phobies et les autres états résultant de la peur. Le patient est obligé de faire face à l'objet de sa peur et, dans le meilleur des cas, l'exposition répétée réduira l'angoisse jusqu'à la rendre supportable. Ou peut rendre le patient encore plus dément.

Le malade effectue un Test de **Cl** pour chaque séance de thérapie. Si le test est réussi. il se rapproche du stade où **il** parvient à maîtriser sa peur, sinon, elle empire légérement. Inscrivez sur

la feuille de personnage chaque test réussi — 6 succès guérissent complètement de la phobie, et chacun d'eux fait bénéficier d'un bonus de +10 pour les tests suivants. Si le test est un échec, le patient acquiert un nouveau Point de Folie. Il peut très bien être guéri d'un trouble pour en acquérir un nouveau à cause du traitement.

La confrontation est utilisée pour soigner les troubles suivants : agoraphobie, anorexie, claustrophobie, scotophobie (peur du noir), phobie. Elle peut aussi convenir à des situations d'animosité ou de haine, mais en cas d'échec du test, les Points de Folie ne sont pas augmentés. Au lieu de cela, les effets normaux sont appliqués. comme il est décrit dans WJRF.

Aversion

Cette technique tente de modifier le comportement du patient en lui infligeant une sévère punition à chaque fois que le comportement indésirable est affiché — d'une certaine manière, il donne au patient une phobie du comportement indésirable. Ou du traitement. On peut faire appel à l'aversion pour l'alcoolisme, l'animosité, la fabulation caractérisée, la kleptomanie, la toxicomanie, et tous les troubles mineurs.

Le patient doit réussir un Test de Cl pour chaque séance de thérapie. Inscrivez sur la feuille de personnage chaque réussite — au bout de 6, le trouble est guéri et chacune d'elle donne un modificateur de +10 pour tous les tests suivants. En cas d'échec du test, le patient acquiert un nouveau Point de Folie. Un nouveau trouble provoqué par la thérapie d'aversion sera toujours une phobie — peur des médecins, du culte de Shallya ou de tout autre groupe reconnaissable associé au traitement.

Choc

Comme son nom l'indique, cette thérapie consiste à infliger des chocs intenses — par exemple, asperger quelqu'un d'eau glacée. Ceci concerne principalement les patients repliés sur eux-mêmes (catatonie ou introversion), ou parfois les cas de démence, pour tenter de ramener l'esprit du malade dans un état de fonctionnement complet.

Le patient doit réussir un Test de Cl pour chaque séance de thérapie. Inscrivez sur la feuille de personnage chaque réussite — au bout de 6, le trouble est guéri et chacune d'elle donne un modificateur de +10 pour tous les tests suivants. En cas d'échec du test, le patient se replie encore plus sur lui-même pour fuir l'inconfort de la réalité et le trouble est renforcé — le patient acquiert un modificateur permanent de -10 pour *toutes* les tentatives de soin suivantes.

Privation

Couramment appelé le "manque" dans notre monde, la privation sert souvent dans des cas de toxicomanie ou d'alcoolisme. Sous une forme un peu différente, elle permet de traiter d'autres troubles du comportement, simplement en refusant au patient l'occasion d'afficher son attitude aberrante.

Pour chaque jour de privation, le patient doit effectuer un Test de Cl. Dans le cadre d'une dépendance physique, comme la toxicomanie ou l'alcoolisme, le patient doit aussi réussir un Test d'E quotidien. Chaque Test de Cl raté donne au personnage un nouveau Point de Folie et chaque Test d'E raté provoque la perte de 1/1D10 points d'une caractéristique choisie au hasard :

1D100	Caractéristique	Points perdus
01-02	Mouvement	1
03-12	Capacité de Combat	1D10
13-22	Capacité de Tir	1D10
23-27	Force	1
28-33	tridiirance	1
34-40	Bls u r e	1
41-60	Initiative	1D10
61-64	Attaque	1
65-70	Dextérité	1D10
71-76	Commandement	1D10
77-82	Intelligence	1D10
83-88	Sang-Froid	1D10
89-94	Volonté	1D10
95-00	Sociabilité	1D10

Ces pertes sont définitives. Si l'une de ces caractéristiques atteint zéro, le patient sombre dans le coma et doit réussir un Test d'E pour ne pas mourir ; les survivants possèdent toujours 1D6 points dans la caractéristique concernée.

Chaque fois qu'un Test de Cl est réussi, le patient commence à maîtriser un peu mieux sa dépendance. Il n'en est jamais réellement guéri, mais chaque réussite lui donne un bonus de +5 pour ses tests de FM afin de résister à l'attrait de sa drogue.

IDÉES D'AVENTURES

Le Grand Hospice de Frederheim peut intervenir de différentes façons dans vos aventures.

C'est un fol amour, Docteur !

Un ami ou un associé des aventuriers a une liaison imprudente et passionnée que le père de sa maîtresse n'approuve pas le moins du monde. Après les menaces, la corruption et la violence directe, le père désapprobateur a eu recours à une mesure désespérée — il a payé deux médecins pour qu'ils certifient que sa fille est folle, puis il l'a fait interner au Grand Hospice. Les aventuriers — qui traînent peut-être leur ami à leur suite — doivent étudier l'Hospice et trouver un moyen pour libérer la malheureuse jeune fille sans commettre de sacrilège ni créer de problème. Ils devront peut-être ensuite prouver devant des juges qu'elle possède toute sa raison — et ce ne sera pas chose facile !

Dans l'impossibilité de nuire

Cet incident peut arriver à un groupe d'aventuriers ou à une personne isolée, ou encore constituer une aventure intermédiaire pour une équipe qui s'est divisée. Les aventuriers ont été engagés pour accomplir une mission dont le caractère légal est douteux... et l'affaire a mal tourné. Ils se réveillent au Grand Hospice, où ils ont été admis sous de faux noms. Ils se retrouvent ensemble ou bien ont été séparés, ils n'ont plus aucun équipement et chacun n'a pour seul vêtement qu'une chemise de nuit en lambeaux. Leur ancien commanditaire les a fait interner pour supprimer tout lien entre lui et un certain meurtre. Il les a écartés parce qu'ils en savaient trop. A partir de cette position peu encourageante, les aventuriers doivent, récupérer leurs affaires, s'échapper et éventuellement se venger de leur ancien commanditaire.

Témoin à charge

Les aventuriers sont engagés par un avoué d'une grande cité, ou bien par un templier ou un répurgateur. Un important procès doit bientôt se dérouler dans la cité — ce peut être Altdorf, Middenheim, Marienburg, ou tout autre endroit — et un témoin-clé a disparu. Ce procès peut concerner une importante association de criminels, un puissant culte du Chaos dont certains membres sont encore en liberté, ou toute autre grande organisation. Le témoin principal a été admis au Grand Hospice sous une fausse identité ; il faut donc le retrouver, le libérer et l'amener pour qu'il témoigne. Une nouvelle fois, il faudra peut-être prouver qu'il est sain d'esprit avant de le présenter devant les juges.

L'horrible vérité

Cette idée est particulièrement adaptée aux équipes comprenant au moins un personnage connaissant la Chirurgie, d'autres compétences concernant les soins ou bien des techniques magiques. Les aventuriers sont engagés par un sorcier, un clerc, un templier ou un répurgateur. Un ancien confrère de leur employeur effectuait des recherches vitales mais extrêmement dangereuses, qui l'ont amené à la limite même du Chaos. C'est alors qu'une expérience prit une tournure catastrophique. L'expérimentateur en a tiré des connaissances essentielles, mais cet événement l'a rendu fou et il est maintenant soigné au Grand Hospice. L'information capitale que détient son esprit tourmenté doit être absolument retrouvée — mais comment ? Et dans toutes les divagations du malade, comment distinguer la réalité du délire ?

Amour fraternel

Il n'est pas rare que les patients du Grand Hospice soient issus de la noblesse ; les fils cadets de certaines familles aristocrates sont connus pour n'avoir reculé devant rien afin que la succession (et la fortune) échappe à leur aîné et passe directement dans leurs mains. En voici un exemple : l'aîné d'une noble maison a été déclaré fou à tort et a été interné au Grand Hospice. Un serviteur fidèle engage les aventuriers pour qu'ils libèrent son Jeune Maître, prouvent qu'il est sain d'esprit et redressent les torts qui lui ont été causés. Pendant ce temps, le jeune frère malveillant se fera un plaisir d'engager des hommes de main, des assassins ou autres malfrats afin de pimenter un peu leur existence.

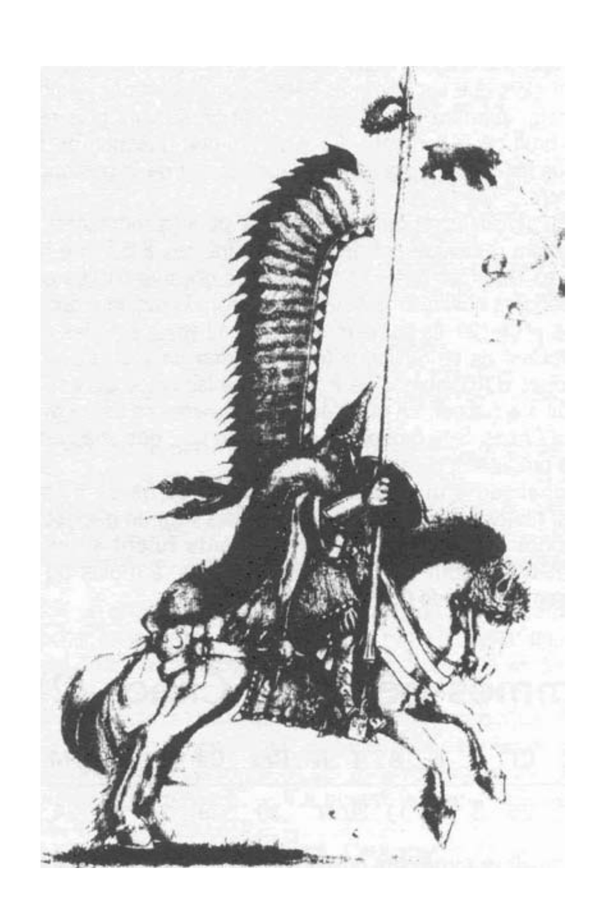
Vous pouvez envisager une alternative : le frère aîné est vraiment fou et son cadet a décidé de se séparer de lui, définitivement et discrètement, juste pour le cas où il se remettrait et reviendrait réclamer son héritage. Ou ce n'est peut-être que ce qui a été dit aux aventuriers... lorsque l'on se mêle des manigances de la noblesse, la vérité n'est pas toujours ce qu'elle semble...

Morceaux choisis

À Altdorf, les aventuriers sont chargés d'enquêter sur les agissements d'une bande de trafiquants de cadavres. La piste conduit au Grand Hospice, où un infirmier corrompu vend les corps des patients défunts à des médecins, à des nécromants ou à d'autres personnes intéressées. Il est possible qu'il ait aidé les malheureux à passer dans l'autre monde, afin de s'assurer d'un rapide profit. Plusieurs personnes honorables qui appartiennent au gang ont beaucoup trop à perdre si leurs activités venaient à être exposées ; quand elles se rendent compte que les aventuriers sont sur leurs traces, elles tentent de les empêcher de se mettre en travers de leur route en les envoyant à l'asile [voir Dans *l'Impossibilité* de Nuire), et éventuellement s'arrangeront pour les faire disparaître rapidement.

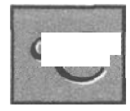
Les meilleures intentions du monde

Sœur Anne-Lise est perpétuellement contrariée par l'administration de l'hospice qui place le bien-être de chaque patient avant la possibilité de tester de futurs traitements et — selon son point de vue — de soulager un plus grand nombre de gens. Incapable de contenir son impatience, elle a, en secret, mis au point et expérimenté un certain nombre de potions et de préparations sur des patients des cellules du sous-sol. Une — ou plusieurs — de ces expériences a produit des effets secondaires indésirables ; et cela juste au moment où les aventuriers viennent visiter l'hospice pour une autre raison. Par exemple, une potion contenait une faible quantité de pierre distordante réduite en poudre et des mutations chaotiques se sont développées sur le patient. Un dément jusque-là inoffensif pourrait même s'être transformé en un monstre sanguinaire qui s'échappe et menace tout l'hospice. Si vous associez cette situation à l'une de celles précédemment décrites, vous pouvez occuper les aventuriers pendant un bon moment...



Chapitre 18

NUIT DE SANG



out endroit, situé en bordure d'une route ou d'un cours d'eau et éloigné des grandes villes, peut servir à cette aventure qui permet d'animer un voyage routier ou maritime. Le périple se déroule sans problème, mais, alors que le soir arrive, un orage explose brusquement. Les aventuriers sont rapidement trempés jusqu'aux os et leur chariot ou leur barge est secoué par le vent, rendant la poursuite du voyage délicate. Malheureusement, L'Empire étant ce qu'il est, il n'est pas prudent d'attendre sur place la fin de l'orage. Des créatures si étranges habitent dans la forêt et peu d'entre elles prennent la peine de se protéger du temps.

Il pleut à torrent, les nuages sont sombres et menaçants. Des éclairs marbrent le ciel. Au loin, on discerne le cri étranglé d'une étrange créature. C'est une nuit à rester chez soi, car qui sait ce qui rôde sous les sombres arbres des forêts de L'Empire...

LA CHASSE

Entre les roulements de tonnerre, on entend des hurlements étranglés. Ils semblent tout d'abord venir de loin, mais, à l'évidence, le bruit se dirige vers les aventuriers. Des Hommes-bêtes et des mutants chassent un cerf dans ce secteur de la forêt.

Si les aventuriers décident de stopper leur voyage, les cris des Hommes-bêtes obliquent droit vers eux au bout d'environ 1/2 heure et se rapprochent à une allure rapide. Ces hurlements cessent brutalement alors que les Hommes-bêtes, sur le point de rejoindre les aventuriers, abattent le cervidé ; la forêt n'est alors plus remplie que du bruit de la tempête. Ce n'est qu'une question de temps avant que les Hommes-bêtes ne s'aperçoivent de la présence des aventuriers...

Des PJ sensibles reprendront leur voyage à ce moment-là. Ceux qui resteront remarqueront des formes étranges à la limite de leur vision. Les Hommes-bêtes et les mutants observeront les personnages pendant quelques minutes et saisiront la moindre opportunité de les encercler. Ils se rueront ensuite à l'attaque. Si les aventuriers décident de se replier, faites-leur tenter un Test d'*Equitation*, de Conduite d'Attelage ou de *Potamologie* (selon ce qui est approprié) pour s'échapper. En cas d'échec, ils devront se battre avec les bêtes du Chaos. Si le groupe ne se déplace pas, des attaques similaires se produisent durant toute la nuit.

Les chasseurs du Chaos (deux Hommes-bêtes et quatre mutants) tentent de maîtriser les aventuriers pour en disposer dans leur propre style inimitable. Les mutants fuient si les deux Hommes-bêtes sont abattus ou immobilisés, à moins qu'ils ne réussissent un Test de **Cd.**

Hommes-bêtes du Chaos (2)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4/6	41	25	3	4	11	30	1	30	29	24	29	24	10

Le premier Homme-bête possède une grosse tête bovine et une peau écailleuse coriace (2 PA sur toutes les parties du corps). Il est aussi sujet à la Frénésie. Cela ajoute 1 à tous les dommages qu'il inflige et soustrait 1 à toutes les blessures qu'il encaisse. Au début de l'attaque, il émet un mugissement perçant et charge, sans se soucier de sa propre sécurité. Il est armé d'une épée et combat jusqu'à la mort ou l'immobilisation.

L'autre Homme-bête a de longues pattes de chien (**M 6**). C'est une parodie de forme humaine, avec un long corps émacié surmonté d'une énorme tête de chien. La créature n'utilise pas d'armes et attaque avec ses crocs acérés.

Mutants du Chaos (4)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	25	3	3	6	30	1	29	29	29	29	29	16

Deux des mutants sont armés de dagues et les deux autres de gourdins.

Les quatre mutants ressemblent à des Humains normaux, mais chacun porte une marque du Chaos. Les yeux de l'un sont pédonculés et s'agitent autour de sa tête, les mains d'un autre sont munies de tentacules. Les deux derniers mutants sont couverts d'une fourrure épaisse qui leur fournit 1 PA sur le corps et les bras.



POURSUIVRE LA ROUTE

Qu'ils soient attaqués ou non, les aventuriers devraient pouvoir progresser raisonnablement pendant une demi-heure Ensuite, avec une telle inondation, ou une rivière si agitée, le déplacement se réduit à du sur place Sur l'eau, un vent de travers violent et des débris flottants rendent le trajet hasardeux. Des Tests d'*Equitation*, de Conduite d'Attelage ou de Potamologie sont indispensables pour éviter des accidents de toutes sortes. Sur la route, les chevaux des voyageurs glissent dans la boue et se mettent à boiter, les véhicules tombent dans des fondrières. Les bateaux échappent à tout contrôle et s'échouent sur la rive. Entre les averses déchaînées et le risque d'attaque des mutants, la situation des aventuriers est visiblement difficile.

L'AUBERGE DE L'HOMME À LA CAPUCHE

Brusquement, un éclair illumine une bâtisse à peu de distance. On peut alors voir des lumières briller dans les fenêtres C'est L'Homme à la Capuche, une auberge/relais, une vision appréciée par tout voyageur épuisé par les intempéries, en particulier lors d'une nuit comme celle-ci

Le portail principal est fermé et verrouillé Les aventuriers peuvent frapper, ils n'obtiendront pas de réponse, ce qui ne leur laisse pas d'autre choix que d'escalader le mur ou de trouver une autre façon d'entrer Heureusement, un chemin, qui mène du bac avoisinant à l'auberge elle-même, en rend l'accès ainsi possible.

LE BAC

C'est un petit bâtiment sur la rive Le bac proprement dit est composé d'un radeau pouvant faire le trajet entre les deux berges grâce à des cordes Lorsqu'il ne sert pas, les filins restent sous la surface de l'eau Le radeau se trouve du même côté de l'eau que les aventuriers, mais il est inutile de tenter de rejoindre l'autre rive, les cordes ayant été sectionnées

S'ils examinent ia construction, les PJ s'aperçoivent que la porte est ouverte et que l'on distingue des traces de bagarre à l'intérieur Le mobilier est sens dessus dessous et rien n'indique la présence d'un gardien. Une recherche approfondie révèle une sacoche contenant 12 CO, 42 Pistoles et 15 Sous Des traces de sang frais se dirigent vers la porte ; tout personnage qui les examine et qui réussit un Test d'Int comprend que l'on a fait sortir un corps en le traînant Mais, à cause de la pluie et de la boue, la piste s'arrête à l'extérieur

L'AUBERGE

L'Homme à la Capuche est une petite auberge en bordure de la route que la rivière coupe, à l'emplacement du bac. Elle est similaire à celle décrite dans WJRF, mais en plus petite. Voir le livre de règles (**WJRF** p. 328-329) pour les détails de base concernant les auberges.

A une certaine époque, l'auberge servait de lieu de rencontre à des cultistes, mais ils en furent chassés voici environ cent ans. Les autorités n'ont cependant pas découvert l'oratoire secret dédié au Dieu du Chaos Tzeentch, caché sous la cave. Cette histoire est tombée dans l'oubli de tous, à l'exception des Tortionnaires de l'Obscur, un culte du Chaos adorant Tzeentch. A l'insu de l'aubergiste actuel, les ruines de l'oratoire du Chaos sont toujours présentes…

Hans Jinkerst
Cultiste

Hans est un Charlatan et un maître de la tromperie Il peut facilement assurer son rôle de Patrouilleur Rural Il est cependant dommage, pour lui, que son uniforme porte une tache de sang dans le bas du dos, là où le vrai propriétaire a été frappé Si les aventuriers la remarquent (un Test d'*Observation* réussi est indispensable pour une personne en position de le remarquer), Hans explique que deux bandits l'ont attaqué en début de soirée Il n'aicceptera à aucun prix de laisser examiner sa "blessure".

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	38	32	3	4	8	49	1	54	55	46	48	32	51

Compétences
Alphabétisation, Baratin, Charisme, Comédie, Déguisement, Eloquence, Escamotage, Évaluation, Imitation.

Possessions
Dague, epee, chemise ae mailles (1 PA — Tronc), 34 CO, une fiole de verre contenant 18 doses de kurts (voir plus loin)

Les Mutants

Tous les mutants possèdent le profil qui suit, bien qu'ayant chacun des mutations propres. En cas de combat, ils peuvent avoir accès à des épées et des gourdins, ou les porter tout le temps sur eux.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	37	25	7	3	6	30	1	79	29	29	29	29	16

Grat est initialement dans l'écurie, où il consomme les restes du palefrenier. S'il est toujours vivant, il rejoint les autres mutants pour la cérémonie d'évocation Ses jambes en patte d'araignée se terminent par des ventouses qui lui permettent de grimper facilement sur n'importe quelle surface.

Otto "l'aubergiste" est tellement gros qu'il est aussi large que haut Il semble se déplacer en roulant plutôt qu'en marchant, mais il peut passer pour un être humain N'ayant pas d'autre mutation apparente — et tous les aubergistes ont tendance à être corpulents — Otto joue le rôle du propriétaire à l'arrivée des PJ.

Fagor peut passer pour un Humain normal ; ses yeux globuleux, inhabituels chez les hommes. sont parfaitement acceptables. À l'arrivée des aventuriers, il se trouve dans la cave ou dans le bar.

Wilhem est le plus grotesque de tous les mutants, et celui qui provoque le plus de répulsion. Son visage informe n'est qu'un crâne En conséquence, celui qui le voit pour la première fois doit réussir un Test de *Sang-froid* ou être sujet à la Peur

Ce soir, un groupe ae mutants a attaqué avec succès L'Homme à la Capuche, en agissant de concert avec Hans Jinkerst, un cultiste du Chaos. Les Tortionnaires de l'Obscur l'ont envoyé dans ce secteur afin de reconsacrer l'oratoire. Déguisé en Patrouilleur Rural, Hans est entré dans l'auberge et, à un moment opportun, a glissé du kurts (une drogue soporifique, voir plus loin) dans les préparatifs du dîner. Une fois le personnel et les visiteurs endormis — ou trop somnolents pour résister — il a ouvert le portail principal aux mutants.

Leur plan a très bien fonctionné. L'auberge et le bac adjacent furent rapidement occupés et les défenseurs maîtrisés. Les survivants ont été enfermés dans la cave, attendant l'heure de leur

sacrifice à Tzeentch. Hans et les mutants fêtent actuellement leur victoire et se préparent à la cérémonie d'appel du gardien de leur oratoire. Mais les mutants ne se sont pas préparés à accueillir des visiteurs et l'apparition des aventuriers les surprend. Leur première réaction est de se faire passer pour les propriétaires de l'auberge et d'attendre une occasion d'offrir aux aventuriers un repas drogué.

Mur extérieur (1) : L'auberge est entourée par une enceinte de bois de 3,6 m de haut. Le portail principal est fermé et barricadé de l'intérieur, le petit portail menant au bac est cependant ouvert.

L'écurie (2) : En s'approchant de l'écurie, les aventuriers prendront conscience de l'agitation des chevaux. Ils entendent leurs hennissements bruyants et leurs ruades dans les battants des stalles.

Grat, un des mutants (voir ci-dessus pour les statistiques), est installé dans le fenil. Il festoie sur le corps d'un des palefreniers et n'entendra pas l'approche des aventuriers. Il remarquera leur présence lorsqu'ils pousseront la porte.

Les six chevaux sont terrifiés par le mutant et ils s'enfuiront quand l'écurie sera ouverte. Un personnage réussissant un Test de *Soin des Animaux* pourra les en empêcher, mais tout autre PJ risque de se faire piétiner par l'animal de tête. Un Test réussi d'I lui permet de se sortir de son chemin. Toute personne piétinée encaisse un coup de F 3 dans la jambe (modifié par *l'Endurance* et l'armure) alors que le cheval s'enfuit dans la cour. Les chevaux ne peuvent être forcés ou persuadés de réintégrer l'écurie que si un personnage compétent en *Soin des Animaux* les calme et les y ramène.

Aussitôt qu'il devine la présence d'inconnus, Grat grimpe sur le toit et se dissimule sur la pente opposée. Les personnages qui monteront dans le fenil découvriront le corps du palefrenier ; il a été tué d'un coup d'épée à la tête et son bras droit porte les traces des dents de Grat.

L'échelle d'accès au toit est mouillée et tachée de sang. De l'eau tombe de la trappe. Lorsque celle-ci est ouverte, les aventuriers reçoivent une pluie torrentielle. Le toit est très glissant et quiconque s'y aventure doit réussir un Test de **Dex** ou glisser. Un Test réussi d'I permet au personnage ayant glissé de se rattraper au bord de la trappe et de ne pas tomber du toit (ce qui représente une chute jusqu'au sol de 5 m).

Grat combat jusqu'à la mort s'il est découvert sur le toit (avec un Test réussi *d'observation).* Ses ventouses lui permettent de s'y déplacer sans risque de tomber. Si les aventuriers quittent l'écurie sans le découvrir, il retourne à son festin jusqu'à ce que Otto l'appelle (voir plus loin).



La remise (3) : La porte de ce bâtiment est fermée à clé (DS 30 %). L'intérieur est occupé par une diligence des Lignes Cartak d'Altdorf, qui est arrivée avant l'attaque des mutants. Les passagers, ainsi que l'équipage, ont été drogués ; ils sont maintenant, soit morts, soit enfermés dans la cave.

L'auberge et le bar (4) : La porte principale de *L'Homme à la Capuche* est verrouillée et les rideaux sont tirés. Des bruits de réjouissances sont audibles de l'extérieur et donnent l'impression que tout va bien. Cependant, dès que l'on frappe à la porte, les rires s'éteignent et l'on entend des bruits de déplacement (raclements de chaises et autres). Une minute après, les verrous sont tirés et un personnage horriblement gros ouvre la porte. Il s'agit d'Otto, un des mutants, qui se fait passer pour l'aubergiste.

Otto est étonné de voir les aventuriers, car il croyait l'auberge protégée contre les intrus. Tentant maladroitement de dissimuler sa surprise, il invite les PJ à entrer dans le bar. Un feu brûle dans la cheminée et Hans, revêtu de son uniforme (volé) de Patrouilleur Rural, est assis à côté.

Un claquement bruyant attire tous les regards vers l'arrière du comptoir où un homme aux yeux protubérants apparaît et se met à éponger quelque chose sur le plancher. Fagor vient de quitter la cave pour laver le sang sur le sol. A moins que les aventuriers n'aillent voir ce qu'il fait, cela lui prend quelques minutes, puis il emmène son seau et la serpillière rougie dans la cuisine.

Otto "l'aubergiste" est rendu nerveux par la présence des PJ (à cause de ce qui doit se passer plus tard) et cela se ressent dans son comportement. Il entortille constamment un coin de son tablier entre ses doigts, avec une tension réprimée. Il tente de faire poursuivre leur chemin aux visiteurs en prétextant que l'auberge est pleine. Il ne fait aucun effort pour que les aventuriers se sentent bien accueillis. Il héberge soi-disant un groupe voyageant en diligence qui vient de se retirer pour la nuit, et il *"ne veut pas de "gentilshommes" du genre des aventuriers ce soir; merci".*

Ceux qui insistent pour rester (à moins qu'ils ne veuillent mourir sous la main de ce qui peut rôder dans la forêt), s'y verront autorisés. Le comportement d'Otto restera pourtant désagréable — par exemple, toute boisson sera servie dans des chopes sales.

"L'aubergiste" finira par se diriger vers la cuisine en marmonnant *"je suppose que vous voudrez aussi vous restaurer...".* En fait, il s'absente pour s'organiser avec les autres mutants. Hans tient compagnie aux aventuriers pendant ce temps.

Sous son déguisement de Patrouilleur Rural, il interroge les PJ pour découvrir ce qu'ils sont. Il pose ses questions sous couvert "officiel", prétextant qu'il les prend pour des bandits. Si les PJ mentionnent le bac, Hans proclame qu'il a été attaqué (et son gardien enlevé) par des bandits, ce qui explique, selon lui, pourquoi l'auberge est aussi bien barricadée.

Il laisse également entendre que les PJ sont de mèche avec ces mêmes bandits (inexistants) : *"Il me semble que votre brusque apparition a troublé l'aubergiste. Que voulez-vous, il pourrait avoir raison... Qui d'autre sortirait par une nuit pareille ?"* Hans est assez malin pour ne pas pousser cet argument trop loin et il semble se satisfaire de toute explication raisonnable fournie par les PJ.

Devant ceux qui mentionnent le mutant de l'étable, Hans se montre surpris car il croyait qu'ils se cachaient tous dans l'auberge. Il semble étonné si on lui parle du corps : *"l'aubergiste m'a affirmé que le palefrenier s'est enfui. Personne n'a pensé à le chercher là-haut. Bon, il peut attendre jusqu'à demain pour être enterré."*

Si l'on mentionne le corps ou Grat à l'aubergiste, ce dernier paraît très inquiet et choqué. En fait, Otto a peur que les PJ aient découvert les activités des mutants sur place. Il change de sujet et, du regard, appelle Hans à la rescousse.

Dès que Hans est certain que les PJ n'ont pas de contacts officiels, il s'excuse et se rend dans la cuisine. Les PJ signalant qu'ils

regardent Hans s'éloigner remarqueront sa "blessure" et la tache de sang grâce à un Test réussi d'*Observation*.

Les aventuriers devraient commencer à soupçonner quelque chose et tenter de découvrir ce qui se passe. Quelqu'un installé près du bar pourrait entendre Hans et Otto dans la cuisine. *"T'inquiète pas, Otto. Ce ne sont que des voyageurs. Tzeentch sera satisfait de prendre aussi leurs âmes. Assaisonne de kurts leur dîner et nous nous occuperons d'eux plus tard."*

Hans passe alors à Otto la fiole contenant la drogue. Après cela, elle reste en sa possession.

Dès qu'il entend quelqu'un tenter de se faufiler dans la cuisine, Hans revient dans le bar. Il ferme la porte de la cuisine avec un air autoritaire et il sera alors très difficile de la franchir sans une très bonne raison.

Un peu plus tard, Otto réapparaît, chargé d'assiettes de ragoût fumant. Chacune contient deux doses de kurts. Les personnages disposent d'une chance de base de 10 % pour détecter la drogue dans la nourriture. La moyenne de ces 10 % avec l'**Int** d'un personnage peut lui permettre de distinguer son goût de celui du ragoût. Les personnages sachant *Cuisiner* voient leurs chances augmenter de 10 %.

Kurts

Le kurts est une drogue obtenue à partir de la plante Gortsiete. Il agit au bout d'une demi-heure. Une dose provoque la somnolence, deux doses rendent inconscient. Les personnages peuvent combattre ses effets en réussissant un Test d'*Endurance* (à +20) par dose consommée.

BONNE NUIT, MESDAMES ET MESSIEURS

À la fin du repas, mais juste avant que le kurts agisse, Otto propose aux aventuriers de leur montrer la salle commune, au premier étage. Il affirme que les autres chambres sont occupées par le groupe de la diligence.

Le couloir est mouillé et le sol est nu, bien qu'une inspection soigneuse révèle la présence habituelle de tapis — des brins de tissus sont restés accrochés aux clous dans le plancher. Fagor a retiré le tapis et nettoyé le sol pour effacer les taches de sang.

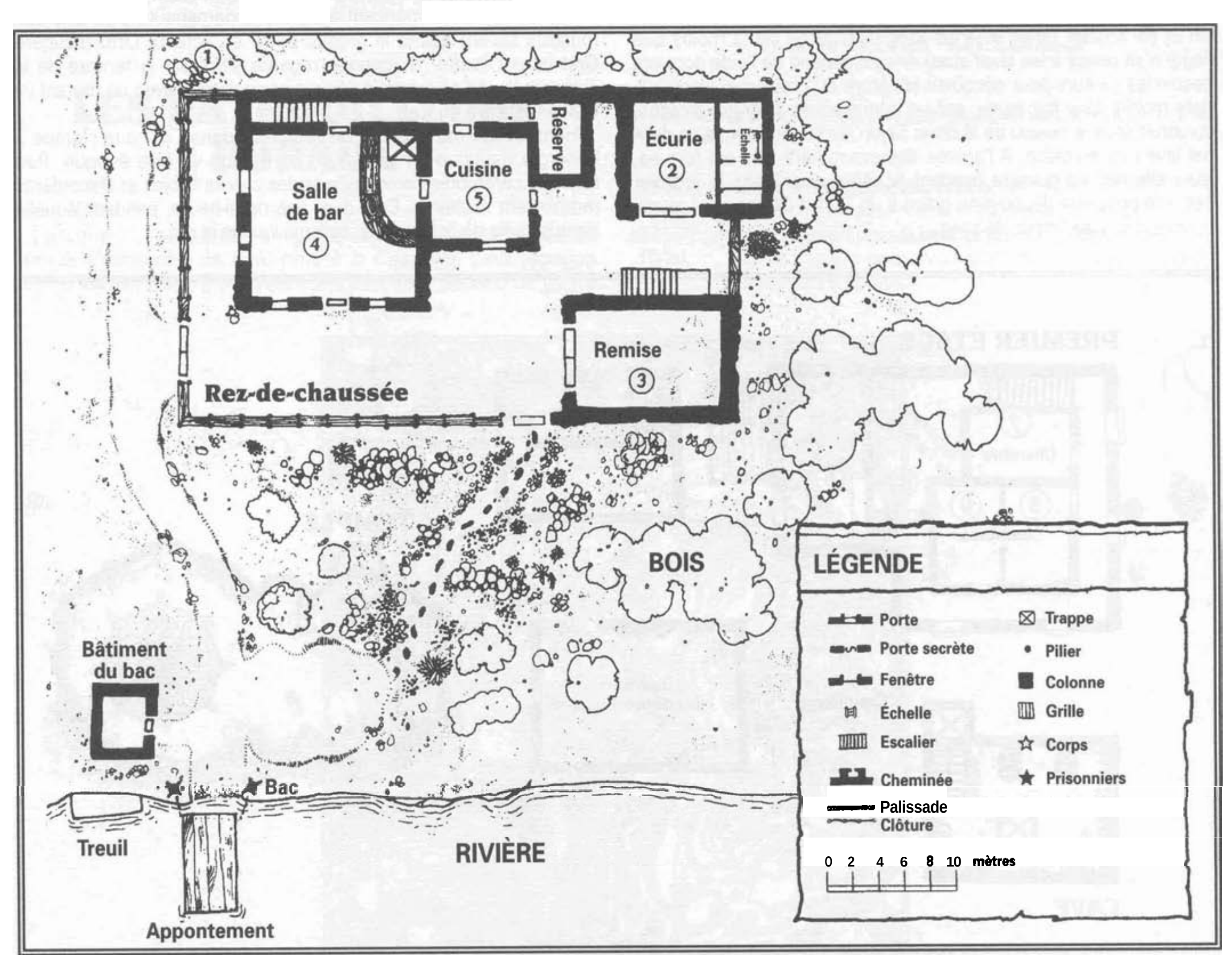
La chambre commune est sale et la literie souillée. Si les aventuriers font des commentaires, Otto ne manifeste aucune sympathie car *"c'est le mieux qu'il puisse faire".* Puis il sort, en ayant l'air impatient de filer aussi vite que possible. On entend clairement le bruit de la serrure lorsque Otto tourne la clé de la porte (DS 20 %).

De là, les aventuriers peuvent entendre les chevaux dans l'écurie si Grat y est toujours...

La cuisine (5) : La cuisine est visiblement conçue pour la cuisinière halfeling. Fagor y est présent jusqu'au début de la cérémonie (voir plus loin). Le seau dont il s'est servi pour nettoyer les multiples traces de sang est là, rempli d'une eau rougie.

La porte menant dans la cour n'est pas fermée à clé.

Les chambres (7) : Le premier étage ne contient que quatre chambres et toutes les portes sont fermées à clé (DS 20 %). Celle de l'aubergiste et deux autres sont vides et n'ont rien de particulier. Dans la quatrième, les deux lits sont tachés de sang et les draps





sont éparpillés dans la pièce. Visiblement, les dormeurs ont été frappés et extirpés de leurs couches. Des traînées conduisent vers la porte mais disparaissent sur le seuil.

La cave : La cave abrite des tonneaux de bière, des bouteilles de vin et de liqueur. Des traces de sang colorent le sol (à moins que Fagor n'ait pensé à les laver aussi — cela dépend de l'aide dont ont besoin les joueurs pour découvrir la nature du problème) jusqu'à la dalle mobile. Une fois levée, celle-ci donne accès à l'oratoire caché, construit sous le niveau de la cave. Selon les circonstances, la dalle est levée ou en place. A l'arrivée des aventuriers, elle est fermée, mais elle restera ouverte pendant la cérémonie. Dans le premier cas, elle peut être découverte grâce à un Test d'*Observation* réussi ou en suivant les traces de sang.

L'oratoire : Le véritable aubergiste, sa femme, deux serviteurs et un des cochers de la diligence sont toujours en vie, mais ils sont soigneusement ficelés dans l'oratoire. Ils subissent encore les effets des doses de kurts qu'ils ont absorbées en début de soirée. Les corps des autres victimes des mutants sont empilés dans un coin : un cocher, ses trois passagers artisans et la cuisinière halfeling.

Une statue magique de Tzeentch, de 60 cm de haut, se dresse au milieu de l'oratoire au centre d'une étrange décoration mobile. Le dessin évolue constamment entre un symbole du Chaos et un octogone.

La statue est taillée dans une pierre rose qui semble fluctuer lorsqu'on l'observe. Tout personnage assistant à ce phénomène et aux variations du dessin sur le sol doit réussir un Test de FM ou recevoir 1D6 Points de Folie. L'image de Tzeentch peut être brisée (**E**5, **B**5). Cependant, à moins qu'elle ne soit détruite en un seul round, le démon gardien de l'oratoire — une Horreur Rose — apparaîtra pour défendre la statue. Une fois le démon détruit, la statue peut être facilement brisée et les signes sur le sol s'effaceront et disparaîtront.

Contre le mur, une boîte en bois fermée à clé (DS 30 %) contient 212 CO, 365 Pistoles et 26 Sous. Une recherche réussie dans la pièce permet de découvrir une pierre mobile qui cache une sacoche contenant une Potion de Force.

Le mutant Wilhem se trouve ici, tapi au pied de l'escalier jusqu'au début de la cérémonie.

LA CÉRÉMONIE

Otto conduit les aventuriers dans leur chambre. Peu après, les doses de kurts commencent à agir. Une demi-heure plus tard (les mutants savent quand la drogue entre en action), Otto récupère Grat dans l'écurie. Quiconque regarde alors par la fenêtre de la chambre le voit se rendre à l'écurie et en revenir avec un mutant (si Grat est encore en vie).

Hans et les mutants se rassemblent dans l'oratoire ; grâce à l'énergie magique de la statue, un démon va être évoqué. Peu après, la cérémonie commence et des chants faibles et discordants remplissent l'auberge. Cela dure une demi-heure, pendant laquelle Hans sacrifie deux Humains, comme l'exige le rite.

PREMIER ÉTAGE
7 Chambre
8 9 Chambres
10 Appartement de l'aubergiste
6 Salle commune
Toit pentu
Fenil
Échelle menant au toit
TEMPLE
Communs
Quartiers des domestiques
CAVE

Au début de la cérémonie, Fagor se faufile jusqu'à la chambre des PJ et écoute à la porte. Ceux ne subissant pas les effets du kurts peuvent l'entendre s'approcher de la porte avec un Test d'*Écoute* réussi. Si Fagor soupçonne que les aventuriers ne sont pas inconscients, ou si la porte est ouverte, il retourne à la cave et prévient les autres mutants qui referment la trappe et continuent la cérémonie. S'il en a la possibilité, Fagor se cache dans l'auberge et tente d'attaquer par-derrière un aventurier isolé.

Si tout semble normal, il retourne auprès des autres mutants et se joint à leurs incantations.

Dans le cas où les PJ n'interviennent pas, la statue se transforme en démon. C'est un humanoïde d'un mètre de haut, vert et maigre, avec un long cou et une énorme tête hideuse. Les personnages doivent réussir un Test de **Cl** ou être cloués sur place par la Peur.

Hélas, Hans ne connaît pas le rituel d'immobilisation et le démon l'attaque immédiatement, ainsi que les mutants. Il se doit d'exterminer tout ce qu'il voit et il poursuit toute personne prenant la fuite, après avoir tué toutes celles qui l'entourent.

Démon gardien

Horreur **Rose**

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	50	40	3	4	6	50	2	80	80	80	80	80	10

Le Démon attaque par morsure et avec ses griffes. Lorsqu'il quitte l'oratoire, il est sujet à l'*Instabilité*. Retirez 1 du jet d'instabilité (considérez les jets inférieurs à 1 comme 1) chaque fois qu'il s'éloigne de l'oratoire de 100 mètres.

LES PATROUILLEURS RURAUX

Lorsque l'aube paraît, un groupe de quatre Patrouilleurs Ruraux s'approche de L'Homme à la Capuche. Leur réaction envers les aventuriers ou toute autre personne dépend de la pire interprétation pouvant être donnée au spectacle découvert. Par exemple, si les aventuriers ne peuvent pas produire les corps des mutants ou bien les prisonniers — ou toute autre preuve de ce qui s'est passé — les Patrouilleurs Ruraux les rendent responsables des événements. Pour le moins, ils devraient être accusés du meurtre de l'aubergiste et des autres personnes, ainsi que de toutes les affaires non résolues dans la zone contrôlée par les Patrouilleurs Ruraux.

Même si ces derniers sont convaincus de l'innocence des aventuriers, il leur faut encore éclaircir ce qui s'est produit à l'auberge. Ils espèrent, qu'en insistant, les aventuriers les accompagneront jusqu'à la ville la plus proche afin de pouvoir traiter l'affaire de manière convenable.

Patrouilleurs Ruraux (4)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	35	3	3	7	30	1	29	29	29	29	29	29

Compétences
Equitation — Cheval.

Possessions
Arbalète et munitions, épée, chemise de mailles (1 PA — Tronc), bouclier (1 PA — Partout), casque (1 PA — Tête), cheval, selle et harnachement, corde — 10 mètres.

RÉCOMPENSES

Les Points d'Expérience suivants devraient être attribués à la fin de l'aventure

30-50	points chacun pour une bonne interprétation ;
20-40	points chacun pour s'être occupé des mutants ;
30-50	points chacun pour la destruction de la statue/démon ;
10-20	points chacun pour avoir affronté les soupçons des Patrouilleurs Ruraux.



Chapitre 19

UNE NUIT AGITÉE AUX TROIS PLUMES



Cette aventure se déroule dans une auberge au bord de l'eau ou près d'une route, dans n'importe quelle partie de L'Empire. Les PJ seront simultanément impliqués dans plusieurs intrigues et le MJ devra étudier soigneusement l'aventure avant de la faire jouer.

INTRODUCTION POUR LE MJ

Il est important de retenir que, dans cette aventure, de nombreux événements se produisent en même temps. Plusieurs intrigues séparées vont s'entremêler — la nuit promet d'être particulièrement agitée, même pour une auberge très fréquentée ! Vous devrez suivre un certain nombre d'événements sans relation les uns avec les autres et faire en sorte que les actions prévues se déroulent à l'heure prévue. Le paragraphe *Événements* vous aidera mais n'hésitez pas à lire plusieurs fois l'aventure ; ainsi, vous serez certain d'avoir bien compris tout ce qui s'y passe — quant à la façon dont les PJ vont démêler tout cela, ce n'est pas votre problème.

Les intrigues présentées ci-dessous et dans le paragraphe *Événements* apparaissent telles qu'elles devraient se dérouler, en supposant que tout se passe bien — si quelque chose tourne mal, faites appel à votre imagination pour déterminer précisément ce qui va se produire. À priori, cela a l'air un peu inquiétant, mais une fois dans le bain, ce n'est plus un problème. Sincèrement.

Vous pouvez, bien sûr, décider de présenter chaque intrigue séparément, en mini-aventure individuelle. Rien ne vous en empêche et vous obtiendrez plusieurs aventures pour le prix d'une seule — c'est à vous de choisir.

INTRODUCTION POUR LES JOUEURS

Vous venez de connaître une longue journée de voyage ; le soleil commence à disparaître lorsque vous apercevez une auberge à quelque distance. Vous rapprochant, vous distinguez une enseigne représentant trois plumes et remarquez que l'endroit connaît une activité particulièrement intense. Un important carrosse décoré est arrêté et des laquais — certains en livrée — transportent des coffres et des malles, alors que des hommes d'armes, eux aussi en livrée, montent la garde.

À l'intérieur, l'agitation est intense. Des serveurs vont et viennent rapidement et l'aubergiste est en pleine conversation avec un scribe portant une bourse visiblement bien arrondie. Il se passe une bonne dizaine de minutes avant que vous puissiez attirer son attention.

"Bienvenue, — finit-il par vous dire, — *je suis désolé de vous avoir tant fait attendre, mais, comme vous pouvez le voir, ce soir une invitée distinguée nous honore de sa présence — la Gravin Maria-Ulrike von Liebewitz d'Ambosstein, pas moins — et il y a tant d'arrangements à faire. Avec tout cela, je sais à peine où j'en suis. A nous, maintenant — vous désirez une chambre ? Mais qu'est-ce que je dis, bien sûr que vous en voulez une. Ah, excusez-moi de nouveau, je reviens dans un instant."*

Vous attendez encore quelques minutes alors qu'il dirige un groupe de serviteurs vers les chambres de la Gravin.

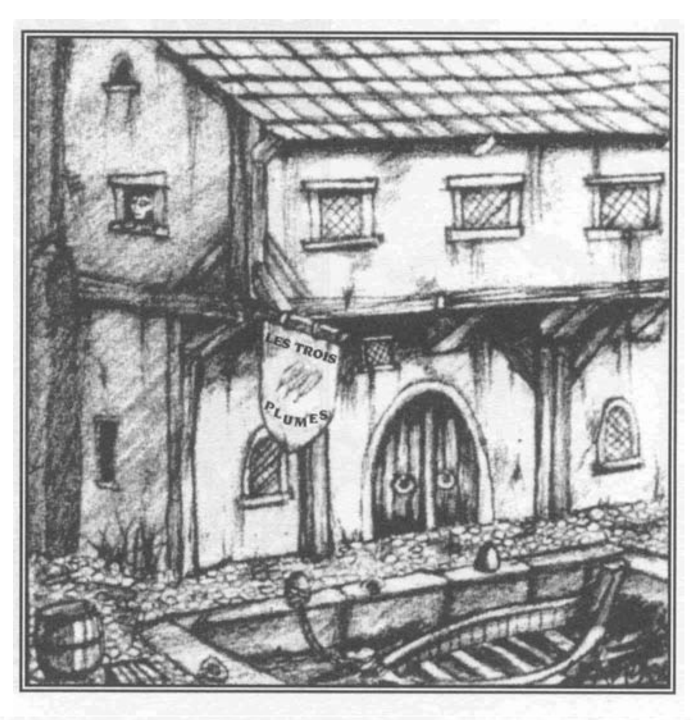
"Je suis vraiment désolé, — vous dit-il à son retour. — *Ce soir, c'est la folie totale."*

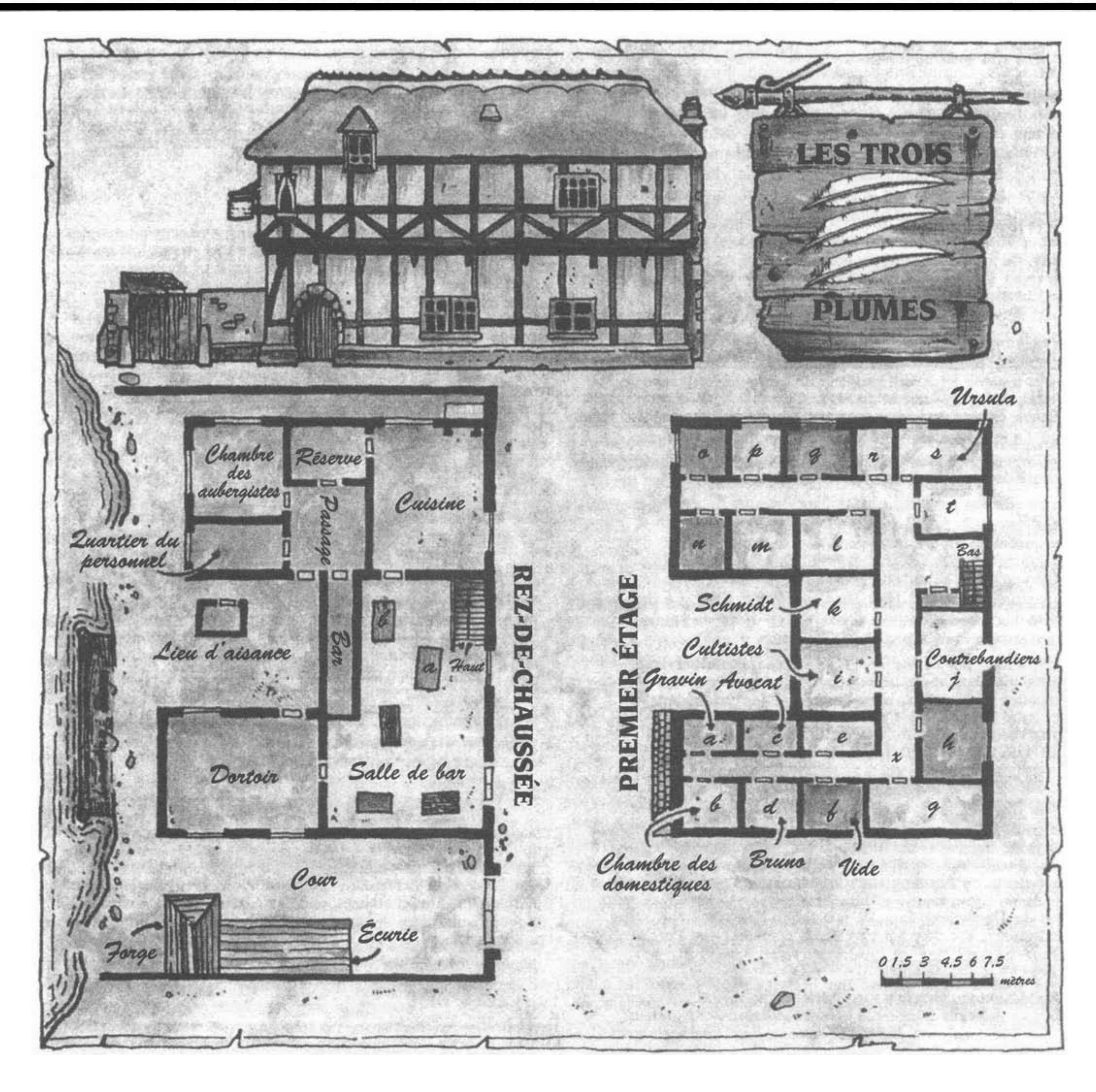
L'AUBERGE

Les notes qui figurent sur le plan devraient s'expliquer par elles-mêmes — en cas de doute, référez-vous aux notes de l'exemple d'auberge du livre de règles WJRF (p. 328-329).

Les chambres *a-j* sont doubles, alors que les chambres *k-t* sont simples. La Gravin est installée dans toute une aile et la chambre *f* restera vide, selon ses ordres. Si les aventuriers demandent une chambre double, c'est la *g* ou la *h* qui leur est attribuée.

Les Trois Plumes possède dix chambres simples et dix chambres doubles. Cinq des chambres doubles sont actuellement occupées par la Gravin et sa suite *(a-e* sur le plan). Tout le couloir a été isolé et





deux hommes d'armes sont postés au point marqué x pour garantir la tranquillité de l'invité de marque.

Les autres chambres sont toutes libres — les aventuriers sont arrivés assez tôt dans la soirée et l'auberge n'a pas encore commencé à se remplir. Une chambre simple coûte 1 CO par nuit, une chambre double 35/- et une place dans le dortoir 5/-. Les prix comprennent le dîner et le petit déjeuner. Il est possible de loger une personne supplémentaire dans les chambres simples ou doubles, en la faisant dormir sur le sol et cela coûte un supplément égal à la moitié du prix de la chambre.

RÉSUMÉS DES INTRIGUES

Comme déjà indiqué, plusieurs affaires se dérouleront simultanément ce soir. Les résumés d'intrigues suivants vous permettront de suivre l'enchaînement des événements.

Intrigue 1 - Une affaire d'importance

Une partie de l'auberge est occupée par la Gravin Maria-Ulrike von Liebewitz d'Ambosstein, une nièce de la Comtesse Emmanuelle de Nuln, accompagnée de sa suite — une demi-douzaine d'hommes d'armes, un avoué, un Champion de justice et divers serviteurs. Cette personnalité se rend à Kemperbad pour y être jugée, car elle est accusée de comportement immoral et de complicité dans le décès d'un invité lors d'une des légendaires soirées de sa tante. La Gravin entend exercer son droit antique du jugement par le combat, mais des agents à la solde du Baron Otto von Dammenblatz de Wissenburg, son accusateur, sont sur ses traces afin d'éliminer son champion, Bruno. La technique envisagée est indiquée plus loin.

Intrigue 2 - Situations compromettantes

La Gravin Maria-Ulrike n'est pas la seule représentante de la noblesse à honorer l'auberge de sa présence. Le jeune Graf

Friedrich von Pfeifraucher y séjourne incognito ; c'est le troisième fils du Comte Bruno de Wissenland. Il est accompagné de Fraulein Hanna Lastkahn, fille d'une riche famille s'occupant de construction navale à Grissenwald ; leur liaison secrète dure depuis quelque temps et ils ont loué une chambre de l'auberge sous le nom de Herr und Frau Johann Schmidt. Ils ont été malheureusement reconnus par un des serviteurs de la Gravin Maria-Ulrike, qui faisait autrefois partie du personnel de la maison Pfeifraucher. Une tentative de chantage suivra.

Intrigue 3 - Résurgence du passé

Gustaf Rechtshandler, l'avoué de la Gravin, est diplômé de l'Université de Nuln, où il a fait brièvement partie d'une société secrète nommée Ordo Ultima. Cette dernière servait de façade à un culte du Chaos adorant Slaanesh ; Rechtshandler l'a quittée lorsqu'il a compris qu'il ne s'agissait pas d'une innocente société secrète. Il n'avait cependant pas assez progressé pour découvrir le lien avec le Chaos. Rechtshandler a connu une grande réussite professionnelle qui l'a amené à sa position actuelle, étant bien considéré par la famille von Liebewitz ; et maintenant le culte veut obtenir quelque chose de lui, et un de ses agents le contacte à l'auberge.

Intrigue 4 - Querelle d'amoureux

Fraulein Hanna Lastkahn (voir Intrigue 2, ci-dessus) est fiancée à l'héritier d'une autre riche famille de Grissenwald, elle aussi dans la construction navale : Herr Thomas Prahmhandler. Ce dernier a eu vent d'une liaison entre le Graf Friedrich et Hanna par l'intermédiaire d'une servante de la maison Lastkahn. Il surgira dans l'auberge, complètement ivre, accompagné par quatre hommes de main embauchés pour l'occasion. Il compte les prendre sur le fait et fouetter le jeune noble, sans se soucier des conséquences.

Intrigue 5 - Cendres tu seras

La même nuit, une bande de contrebandiers doit charger une importante cargaison sur un bateau en attente. Mais celui-ci n'est pas là. Il a serré une écluse fermée d'un peu trop près et a perdu une demi-journée en réparation. En attendant, les contrebandiers dissimulent leur cargaison dans l'auberge. Avec une marchandise ordinaire, ce ne serait pas un problème, mais là il s'agit d'un homme... Son nom est Josef Aufwiegler, un agitateur d'Altdorf, recherché pour incitation à la rébellion. Il a absorbé une drogue provoquant le coma et les contrebandiers, déguisés en Initiés de Morr, le ramènent ostensiblement chez lui pour les funérailles. Tout avait été calculé pour que la drogue cesse son effet quand l'homme serait à bord, mais, à cause du retard, il se réveillera pendant la nuit.

Intrigue 6 - Pour une poignée de Couronnes

Ursula Kopfgeld, une Chasseuse de primes, est sur les traces des contrebandiers. Elle se trouvait à proximité d'Aufwiegler lors de sa "mort" et elle est convaincue qu'il y a anguille sous roche. Elle les a suivis dans l'auberge et elle attend une occasion d'agir.

intrigue 7 - Il faut savoir faire les poches

Pour améliorer la confusion, Glimbrin Oddsocks, un voleur Gnome, visite l'auberge et va tenter de voler tout ce qu'il peut pendant la nuit. Certains de ses mouvements figurent dans le paragraphe *Evénements,* mais le reste du temps, il est tout à votre service...

Événements

Voici ce qui devrait arriver pendant la nuit. N'oubliez pas que le déroulement des événements indiqués ici peut être modifié par les actions des PJ et les lieux où ils se trouvent, à n'importe quel moment.

Les événements seront, aussi, modifiés par ce que vous voulez voir arriver. Vous êtes libre de les triturer, de les tordre, de les étirer ou de les mutiler autant que vous le voulez. Après tout, qui le saura ?

21 h

Les aventuriers arrivent à l'auberge.

Bruno est assis à la table a, engagé dans une partie de bras-de-fer avec un des hommes d'armes. D'autres sont rassemblés autour de la table ; ils boivent et crient des encouragements. Bruno gagne facilement et relève tout défi pour un enjeu de 1 CO ou plus. Les règles du bras-de-fer figurent à la fin de l'aventure.

Une partie des hommes d'armes et des serviteurs de la Gravin sont éparpillés dans la salle ; avec quelques boissons ou un Test réussi de **Soc,** il est possible d'engager la conversation avec eux. Ils savent que la Gravin se rend à Kemperbad pour régler quelque affaire légale ; un serviteur ou un homme d'armes échouant à un Test de **Cd** révélera aussi que cette affaire est liée à la mort d'un invité lors d'une soirée donnée par la tante de la Gravin, la Comtesse Emmanuelle von Liebewitz de Nuln.

Les aventuriers ont droit à un Test d'**Int** pour avoir entendu parler des légendaires soirées de la Comtesse ; les personnages nobles ou connaissant l'*Etiquette* bénéficient d'un bonus de +10 pour ce Test. S'il est réussi de 30 ou plus, les aventuriers ont entendu des rumeurs sur l'incident qui s'est produit un mois plus tôt. La victime était le Baron Sigismund von Dammenblatz, un membre âgé de la basse noblesse de Dunkelberg. On l'a trouvé mort, le visage plongé dans un bol à punch ; maintenant, le Baron Eberhardt von Dammenblatz, son fils, accuse la Gravin d'avoir provoqué la mort de son père par empoisonnant ou par sorcellerie.

Aucun membre de la suite de la Gravin ne croit l'accusation — l'opinion générale est que le Baron s'est soûlé à mort et qu'il s'est effondré, dans un état comateux, sur le bol où il s'est noyé.

Enfin, un Halfeling grimaçant est installé à la table b où il taquine un jeu de cartes. Il est prêt à jouer avec quiconque le lui proposera, pour un enjeu de 1 Pistole la partie.

21 h 10

Trois voyageurs trempés par la pluie entrent. Ils ôtent leurs lourds manteaux et leurs chapeaux, les mettent à sécher près du feu, puis demandent une chambre double pour eux trois et commandent trois repas chauds. Ils vont s'asseoir à la table c et restent entre eux, faisant tout leur possible pour ne pas être mêlés aux conversations d'autrui. Ce sont les membres de l'Ordo Ultima (voir Intrigue 3, ci-dessus).

21 h 15

Un Gnome arrive, demande une chambre simple et s'assied pour jouer aux cartes.

21 h 20

Un domestique portant la livrée de la Gravin descend l'escalier et va informer Bruno que sa maîtresse veut le voir cesser les parties de bras-de-fer, de peur qu'il se blesse. Quiconque se trouve à la même table ou à une table voisine peut entendre ce qui est dit ; les personnages bien placés et sachant Lire sur les lèvres peuvent aussi "entendre". Bruno se dresse brusquement, se penche sur le serviteur et lui dit précisément de se mêler de ses affaires. Le domestique se retire au premier étage.

21 h 25

La Gravin descend, accompagnée de trois domestiques. Elle se dirige vers la table de Bruno et lui ordonne de se retirer dans sa chambre (chambre *d*). Il obéit en grognant. Un domestique commande à dîner pour la Gravin et sa suite. Les soldats et la plupart des domestiques mangent dans la salle de bar ; les repas de la Gravin, du champion et de la demi-douzaine de domestiques restants sont servis à l'étage.

21 h 30

Un petit bateau arrive, qui transporte quatre personnes : un couple bien habillé d'une vingtaine d'années et deux marins. Une chambre (chambre *k)* est louée au nom de Johann Schmidt et les deux marins sont installés dans le dortoir. Le couple disparaît à l'étage sans dîner ni même boire ; ils n'ont visiblement d'yeux que l'un pour l'autre. Les marins restent dans le bar et s'asseyent à la table a ; ils seront très heureux de discuter et d'échanger des potins avec quiconque. S'ils sont interrogés sur leurs passagers, ils répondent qu'il s'agit de Herr und Frau Johann Schmidt, des jeunes mariés de Grissenwald. Les marins connaissent la véritable identité du couple mais leur silence a été suffisamment bien payé ; ils révèlent la vérité si on réussit à les Corrompre, mais ils bénéficient d'un modificateur de +20 à leur **Vol** pour résister à la corruption et il faudra leur faire une offre d'au moins 10 CO.

21 h 35

Une diligence à l'emblème des Lignes Cartak d'Altdorf arrive du nord. Elle transporte trois passagers portant les robes noires de Morr ; ils demandent une chambre double (chambre *j*) pour eux et leur charge. Ils transportent un corps qui doit être enterré et souhaitent le garder dans leur chambre. Le barman est hésitant et appelle l'aubergiste. Celui-ci n'aime pas trop l'idée, mais quelques pièces d'or échangées suffisent à leur faire obtenir une chambre retirée et éloignée de celles de la Gravin. Ils s'y rendent immédiatement en transportant le cercueil et préviennent l'aubergiste de ne pas s'inquiéter si du bruit se fait entendre pendant la nuit, car ils doivent prier pour le mort de minuit à l'aube. Les deux cochers restent dans le bar pendant une grande partie de la soirée avant de se retirer dans le dortoir ; leurs frais sont réglés par la compagnie qui a des arrangements réguliers avec l'auberge.

21 h 50

Ursula Kopfgeld arrive à cheval et installe sa monture à l'écurie. Puis elle entre dans le bar et demande une chambre simple (chambre *s*) pour la nuit. Malgré son apparence, elle semble assez amicale et bavardera volontiers avec les uns et les autres. Si on l'interroge sur ses activités, elle affirme qu'elle travaille pour le conseil de la cité de Kemperbad et qu'elle est chargée d'amener un message à Nuln. Elle ne révélera aucun détail sur sa soi-disant mission. en invoquant son caractère confidentiel.

En début de soirée, un des PNJ mineurs — un domestique ou un homme d'armes — pourrait lui faire des propositions inconvenantes. Elle le remet à sa place, rapidement et efficacement, et l'aubergiste intervient avec célérité pour éviter une bagarre. Si, avant cela. un des aventuriers lui tenait des propos insultants ou incorrects, sa réaction serait la même, ayant recours à toutes ses compétences relatives au combat à mains nues uniquement. L'aubergiste interviendrait après 1D4 rounds, secondé par autant de clients que nécessaire.

22 h

Un domestique en livrée descend l'escalier et ordonne aux autres membres de la suite de se retire: pour la nuit, car ils doivent partir aux premières lueurs de l'aube. A contrecœur, les hommes d'armes et les serviteurs finissent leurs boissons et se rendent au dortoir.

Vers la même heure, "Schmidt" descend au bar pour chercher une bouteille de vin. C'est en retournant vers sa chambre qu'un des domestiques de la Gravin s'approche de lui. Un échange animé mais inaudible se produit et Schmidt, visiblement en colère, se dépêche de remonter. Le domestique se dirige vers le dortoir. Les personnages pouvant Lire sur les lèvres ont appris que le domestique menaçait de révéler à quelqu'un quelque chose concernant "Schmidt", mais c'est tout.

22 h 10

Bruno Franke revient au bar, avec un large sourire et des précautions exagérées, pour s'assurer que tout le personnel de la Gravin est allé se coucher. Il commande une chope de bière, dit au barman de "continuer à les faire venir" et s'assied à la table a où se trouvent toujours les deux marins. Au bout de quelques minutes, une partie de bras-de-fer commence. Ursula les regarde pendant un moment et défie Bruno, en posant cinq Couronnes sur la table.

Bruno hésite pendant un moment puis relève le défi. Une petite troupe se forme alors que l'affrontement démarre. Tout d'abord, le bras de Bruno se met à fléchir — par délicatesse avec une dame — puis remonte avec plus de force et le match devient sérieux. Aucun des adversaires ne bouge — le front de Bruno se couvre de sueur, mais la partie est équilibrée. Imperceptiblement, le bras d'Ursula vacille et Bruno — n'agissant plus en gentleman — utilise toute sa puissance pour la faire basculer lentement mais sûrement sur la table.

Bien qu'il ait gagné, Bruno regarde Ursula avec un nouveau respect et tous deux passent quelque temps à bavarder et à boire. Le vainqueur n'acceptera plus d'autre défi ce soir.

Quelques minutes plus tard, un plateau de boissons fraîches est porté à leur table. Il n'y a rien d'anormal à cela — depuis que Bruno s'est assis, on lui a régulièrement apporté de la bière — mais une des chopes est droguée. Elle lui est destinée mais arrangez-vous pour qu'il ne la boive pas : il a encore un rôle à jouer. C'est un PNJ mineur ou un des PJ qui va l'ingurgiter. La bière est enrichie de 3 doses d'oreille-de-bœuf, ce qui donne 15 % de chances pour détecter le poison. Si un PNJ s'empare de la boisson, les trois doses agissent et le malheureux tombe brusquement sur la table, inconscient. Si c'est un des PJ, suivez les règles habituelles de détection des poisons et faites faire normalement les Tests contre le Poison.

Si la personne victime de la bière droguée s'évanouit, Bruno fait immédiatement des commentaires sur les gens incapables de tenir la boisson ; l'aventurier qui regarde à ce moment-là en direction du bar, sur un Test réussi d'observation, remarque qu'un des membres du personnel, soudain inquiet, s'éclipse. Si les PJ le poursuivent, il disparaît dans l'obscurité de la cour.

22 h 15

Un des "Initiés" descend et parle à l'aubergiste. Avec un Test d'*Observation* réussi, on pourra voir quelques Couronnes changer de main ; un Test d'Int réussi de la part d'un personnage pouvant *Lire* sur les lèvres lui permettra d'apprendre que les "Initiés" attendent pour cette nuit un bateau et qu'ils seront prévenus par l'aubergiste. "L'Initié" retourne dans sa chambre.

Aussitôt, Ursula va parler à l'aubergiste — une Lecture sur les lèvres réussie révélera qu'elle le questionne sur "l'Initié" et qu'il lui répète ce qui lui a été dit. De nouveau, quelques pièces sont transférées et Ursula retourne à la table de Bruno.

22 h 25

Un des domestiques de la Gravin descend et demande à Bruno d'aller se coucher ; c'est un ordre car la Gravin s'est aperçue qu'il avait quitté sa chambre. Bruno remonte la tête basse.

22 h 40

Gustaf Rechtshandler descend au bar, vêtu d'une chemise de nuit et d'une robe de chambre soyeuse. Un des trois cultistes quitte alors la table et se dirige vers l'étage. Rechtshandler commande un cognac qu'il emmène dans sa chambre (chambre *c*). Quelques minutes plus tard, les deux autres cultistes rejoignent la leur (chambre *i*).

22 h 45

Un des cultistes se rend chez Rechtshandler et frappe à la porte. L'avoué répond après un moment. Un bref échange de paroles — trop bas pour être entendu — et le cultiste entre dans la chambre. Une minute plus tard, des bruits de voix sont audibles (à considérer comme du bruit normal pour un auditeur qui se trouverait dans le couloir ou dans une des chambres adjacentes, et comme un bruit fort pour qui écouterait à la porte) : Rechtshandler affirme qu'il ne cédera pas au chantage et on lui répond qu'il n'a pas le choix. Tout redevient brusquement tranquille.

22 h 50

Rechtshandler ouvre doucement la porte de sa chambre et regarde en dehors. Si quelqu'un se trouve dans le couloir, il dit avoir entendu du bruit et referme la porte ; cinq minutes plus tard, il recommence. S'il n'y a personne, il traîne le corps du cultiste dans le couloir. Si la chambre des PJ est vide, il y dépose le corps — totalement au hasard — sinon, il le laisse dans le placard près de l'escalier.

23 h

"Schmidt" descend, les traits tirés et l'air inquiet. Si les PJ sont encore dans la salle de bar, il demande à l'un d'eux de transmettre de sa part un message au dortoir, en offrant 10 CO pour le dérangement. Il s'agit de dire à un des domestiques de la Gravin — un certain Hans Erpresser — que Schmidt veut le voir. Si les PJ ne sont pas dans le bar, il s'adresse à un des marins ou un des cochers. Après avoir payé le messager, "Schmidt" retourne dans sa chambre.

23 h 05

Erpresser se rend à l'invitation. Il frappe à la porte et est immédiatement admis. Un boum unique retentit derrière la porte (un bruit normal pour qui écoute à la porte, un bruit *léger* pour quelqu'un dans le couloir ou dans une chambre adjacente) lorsque "Schmidt" tue le domestique. Un peu plus tard, "Schmidt" ouvre précautionneusement sa porte, s'assure que la voie est libre et agit de la même manière que Rechtshandler pour se débarrasser du cadavre (voir 22 h *50*).

23 h 15

Un des domestiques de la Gravin transmet aux PJ un message leur demandant de se rendre chez l'avoué. Celui-ci leur explique que les voyageurs de la chambre *i* le font chanter et il leur offre 250 CO pour les "liquider". Au même moment, Ursula Kopfgeld sort du bar pour "jeter un coup d'œil sur son cheval" — en réalité, elle va espionner la chambre occupée par les contrebandiers.

Les PJ qui acceptent l'offre de Rechtshandler s'aperçoivent que la chambre des cultistes n'est pas fermée. Attendant le retour du troisième, les deux autres ne s'inquiètent pas encore de son absence prolongée. La première attaque réalisée sur chaque cultiste se fait avec un bonus de +10 (cumulatif avec toute charge ou autre bonus) car elle se fait par surprise. Si le remue-ménage dure 3 rounds ou plus, les occupants des chambres voisines viennent voir ce qui se passe ; ils frapperont pendant un round à la porte puis entreront.

23 h 30

Un grand tambourinement retentit à la porte de l'auberge. L'aubergiste refuse d'abord d'ouvrir, mais le visiteur semble prêt à tout défoncer. Au bout de quelques minutes, un jeune homme bien vêtu — mais fortement éméché — entre, accompagné de trois hommes de main baraqués, à l'allure agressive. Thomas Prahmhandler, le jeune homme, s'adressant à toute l'assistance, demande sur un ton élevé et coléreux si un certain Friedrich von Pfeifraucher est présent. Toutes les réponses étant négatives, il s'arrête pour un moment.

"Bon, son bateau est à l'amarre dehors, nous n'avons donc qu'à aller le chercher là-haut. Messieurs *?"* Il fait signe à ses trois lascars de se diriger vers l'escalier et une bagarre éclate alors que le personnel tente de l'arrêter, avec l'aide de plusieurs clients. Que les PJ soient ou non présents dans le bar à ce moment, arrangez-vous pour qu'ils y participent et que l'un d'eux perde une dague dans la confusion — ce sera important pour la suite.

Si Prahmhandler atteint l'étage, il défonce systématiquement chaque porte jusqu'à ce qu'on l'arrête ou qu'il trouve von Pfeifraucher. En cas de succès, une scène terrible et bruyante se déroule alors que deux des brutes tiennent le noble et que Prahmhandler le cravache. Le troisième retient la jeune femme en larmes et la force à regarder. Ursula retourne dans la salle de bar au cours de cet événement. Elle s'intéresse automatiquement à toute perturbation. Si la bagarre atteint le premier étage et dure plus de 3 rounds, 1D6 hommes d'armes de la Gravin (sans armes et sans armure, bien entendu) viennent voir ce qui se passe et se joignent au personnel et aux clients pour tenter de rétablir le calme.

23 h 50

Si les deux cultistes restants sont toujours en vie, ils se rendent chez l'avoué, où l'entrevue est violente. Quand on vient voir ce qui se passe, Rechtshandler est déjà mort et il n'y a personne d'autre dans la pièce qui est fermée de l'intérieur. Les cultistes sont sortis par la fenêtre et ont passé cinq minutes sur le toit pour regagner leur propre chambre.

Pendant ce temps, Ursula Kopfgeld rejoint sa chambre et s'y enferme.

Minuit

Un cri épouvantable et un raclement se fait entendre dans la chambre des contrebandiers. L'aubergiste essaye d'empêcher quiconque d'y pénétrer, en indiquant que les "Initiés" lui ont expliqué la nécessité d'assurer des services pour le cadavre durant la nuit. Au bout de quelques minutes, il décide malgré tout d'aller voir et il serait heureux d'être accompagné. Alors qu'il s'approche de la porte de la chambre, tout redevient tranquille. C'est un des "Initiés" qui lui ouvre en s'excusant pour le bruit, promettant d'être plus calme pour le reste de la nuit. Dans la chambre, deux "Initiés" sont fermement assis sur un troisième. Celui qui est à la porte explique que leur frère souffre parfois de spasmes, étant particulièrement sensible aux vibrations de l'Autre Côté. Cela fait de lui un prêtre de Mórr de premier ordre, mais occasionne quelquefois des inconvénients. L'aubergiste repart, surpris.

Le bruit est dû au colis des contrebandiers qui se réveille, la drogue ayant cessé d'agir, et aux efforts pour le faire tenir tranquille. Si les PJ ont accompagné l'aubergiste dans la chambre, ils peuvent réaliser qu'il y a maintenant quatre "Initiés" ! S'ils en font mention, l'aubergiste leur dit qu'ils doivent se tromper et se montre très réticent à retourner dans la chambre (modificateur de -20 pour tout Test de Soc), ou à autoriser toute autre personne à le faire. Celui qui y retourne découvre trois "Initiés" ; les contrebandiers ont assommé leur colis et l'ont caché sous un lit.

Oh10

Le Gnome se dirige vers sa chambre et le Halfeling demande si quelqu'un d'autre est intéressé par une partie de cartes. S'il n'obtient pas de réponse positive, il se retire dans le dortoir. Les marins et les cochers vont aussi se coucher.

0 h 20

Un hurlement de femme retentit dans l'aile de la Gravin. Rendus sur place, les PJ voient des domestiques et d'autres personnes attroupés devant la porte de Bruno — on l'a trouvé mort, une dague plantée entre les omoplates. Tout le monde est tiré du lit et doit se rendre au bar — à ce moment-là, il sera facile de constater que d'autres personnes sont mortes ou ont disparu.

L'aubergiste est maintenant convaincu qu'il y a un meurtrier en liberté et conseille à tous de s'enfermer dans leurs chambres et de ne pas en bouger jusqu'au matin, lorsqu'il pourra faire prévenir les Patrouilleurs Ruraux et/ou la Patrouille Fluviale.

Avant que l'assemblée se retire, la Gravin présente la dague qui a tué Bruno ; elle semble très familière aux aventuriers, car c'est celle qui leur a été volée, 20 minutes plus tôt. Si le propriétaire de la dague ne se manifeste pas immédiatement, un membre du personnel de l'auberge (celui qui l'a volé, bien entendu) se rappelle en avoir vu une identique dans les mains d'un aventurier. Ce dernier doit alors produire son arme ; cela ne sera évidemment pas possible. Un murmure inquiétant se développe dans la salle et vous devez bien faire comprendre au joueur que son personnage risque fort de se faire lyncher. Si le PJ tente de s'en sortir en affirmant que la dague a disparu pendant la bagarre, faites les Tests habituels de Soc, avec des modificateurs dus à l'*Eloquence* ou à toute autre compétence que vous jugez en rapport, mais avec une pénalité de -20 — les gens préfèrent l'explication la plus simple : le personnage a assassiné Bruno.

Lorsque toutes les accusations et les protestations d'innocence se sont éteintes, la Gravin se lève.

"Je suis autorisée par ma tante à exercer son droit Impérial d'appliquer la justice courante et il semble bien que je doive le faire ici, en particulier parce que je suis la partie la plus lésée. C'est pourquoi je commande que ces gens soient enfermés dans leur chambre jusqu'au matin ; je déciderai ensuite de leur sort. Toutes les armes et tous les équipements leur seront retirés et je posterai un garde à leur porte et sous leur fenêtre. Vous, cependant, — elle désigne le PJ d'allure guerrière qui paraît le plus fort — *je vous condamne à remplacer mon champion assassiné jusqu'à ce qu'il me plaise d'en décider autrement."* Un murmure se fait entendre dans le bar, mais personne ne met en cause son commandement.

Le corps est remis aux "Initiés" par la Gravin qui leur demande de veiller sur lui jusqu'à l'aube. Ils acceptent et l'emmènent dans leur chambre, enveloppé d'une couverture, ainsi que tout autre cadavre qui a pu être découvert.

Les PJ sont enfermés dans leur chambre, deux des hommes d'armes de la Gravin devant la porte, et deux autres sous la fenêtre. Faites bien comprendre qu'il y a trop de gens dans le bar pour qu'ils tentent de s'échapper. Les hommes d'armes leur retirent toutes leurs armes et autres équipements. Le personnage qui a été choisi pour remplacer Bruno est installé dans la chambre qu'occupait ce dernier (chambre *d*) et enfermé.

Au bout d'une demi-heure, tout le monde va se coucher.

1 h20

Un domestique vient dans la chambre des PJ et leur dit que la Gravin souhaite leur parler. Ils y sont conduits (chambre *a)* par quatre des hommes d'armes ; en chemin, ils s'arrêtent pour récupérer le nouveau champion. La Gravin les attend, portant toujours les mêmes vêtements. Après avoir ordonné à ses gardes de patienter dehors, elle s'adresse aux PJ.

"Je suis désolée de vous avoir fait enfermer, mais c'était la meilleure façon de calmer tout le monde. Je vous crois innocents — personne ne serait assez stupide pour laisser comme indice sa propre dague. Nous avons désormais jusqu'à l'aube pour découvrir qui a vraiment tué Bruno. Je suis certaine que Dammenblatz est derrière tout cela — je me rends à Kemperbad pour l'affronter dans un procès. Si j'ai raison, ses agents vont tenter de tuer mon nouveau champion — elle adresse un sourire ironique au PJ concerné — *mais cette fois, vous serez tous alertés. Des gardes resteront devant votre porte pour maintenir les apparences, mais vous passerez le reste de la nuit dans la chambre de Bruno. Une arme de votre choix sera remise à chacun — non, pas plus. Je ne veux pas que vous tentiez de vous évader. Bien, allons — nous n'avons plus beaucoup de temps devant nous."*

Tous les PJ récupèrent une pièce de leur équipement et de leur armement puis sont enfermés dans la chambre de Bruno. Les hommes d'armes retournent à leur poste devant la porte de la chambre des PJ et de celle de Bruno. Les lumières sont éteintes et c'est dans l'obscurité qu'ils attendent que quelque chose se produise. Chacun devrait tenter un Test de FM pour ne pas s'endormir. Ceux qui échouent s'endormiront avant le prochain événement.

2h

Un raclement furtif provient de la cheminée. Tout personnage encore éveillé a 30 % de chances de l'entendre, avec les modificateurs normaux pour l'*Acuité auditive.* Les personnages endormis ont 10 % de chances d'être réveillés par le bruit.



Si les PJ se précipitent ou s'ils montrent qu'ils sont éveillés, le bruit cesse brusquement. S'ils se tiennent tranquilles, quelqu'un sort de la cheminée. Ceux qui bénéficient de la *Vision nocturne* reconnaîtront un des serveurs de l'auberge. A peine visible dans l'obscurité, il rampe prudemment vers le lit, se fiant à sa mémoire pour ne pas heurter d'objet. S'il est attaqué, il tente de s'enfuir par la fenêtre ou par la cheminée et les deux gardes à la porte entreront dans la chambre au moindre bruit d'agitation. Les personnages endormis à l'entrée du serveur ne peuvent rien faire pendant le premier round et subissent une pénalité de -20 à tous leurs jets de dé.

Si le serveur est capturé. les gardes le ligotent, le bâillonnent et le laissent mijoter jusqu'au lendemain matin où il est remis à la Gravin.

4 h 30

L'aube apparaît. La Gravin convoque tout le monde au bar, mais lorsque l'aubergiste frappe à la porte des contrebandiers, personne ne répond. Et pour cause, dans la chambre c'est un véritable carnage. Les trois "Initiés" sont morts, le cercueil qu'ils transportaient est ouvert et contient un mort tout frais, décapité. Ursula Kopfgeld a aussi disparu, ainsi que son cheval.

Quand tout le monde est rassemblé, la Gravin présente le serveur capturé par les PJ. Elle explique qu'il a été payé par le Baron von Dammenblatz pour tuer Bruno et qu'il est responsable de la tentative de meurtre sur son nouveau champion. Elle ordonne que le serveur soit enfermé et remis aux Patrouilleurs Ruraux ou à la Patrouille Fluviale à la première occasion ; tout le monde reprend alors sa route. Cette nuit longue et agitée ne s'oubliera pas de sitôt.

CONCLUSION DE L'AVENTURE

Points d'Expérience

Les Points d'Expérience devraient être répartis comme suit :

30 points pour chaque PJ qui a activement participé à la capture du meurtrier de Bruno ;
10 points pour chaque PJ qui s'est occupé des cultistes ;
5 points pour avoir battu Bruno au bras-de-fer ;
10 points pour chaque PJ qui entreprend une action directe visant à empêcher Prahmhandler d'atteindre Pfeifraucher.

Les PJ ont plein d'autres moyens pour amener l'aventure à une conclusion satisfaisante, beaucoup trop pour tous les citer. Pour le reste de l'aventure, accordez 10-50 points à chacun pour la qualité de l'interprétation (intelligence, répartie. drôlerie, diplomatie, tact, etc.) et 30-70 points à chacun pour la réalisation globale des objectifs de l'aventure.

La suite de l'histoire

Si vous voulez poursuivre avec l'aventure principale, la Gravin peut libérer son nouveau "champion". Il n'avait fait que servir d'appât pour attraper le meurtrier et, de toute façon, elle n'aura aucun mal à trouver bien mieux comme champion... Elle remettra 50 CO à chacun pour son assistance et restera sans doute un contact des plus utiles dans l'avenir.

Il y a une autre manière de prolonger l'aventure. La Gravin insiste pour que son nouveau champion l'accompagne à Kemperbad. Il sera payé 5 CO par jour et nourri, avec un bonus de 250 CO si elle gagne son procès. Le reste du groupe peut se joindre à son escorte, au prix de 1 CO par jour et nourri et voyager en bateau alors que la Gravin empruntera la route longeant la rivière. Le trajet jusqu'à Kemperbad est des plus paisibles — sauf si vous voulez organiser une nouvelle tentative contre le champion, dans une autre auberge, menée par un nouvel agent de Dammenblatz — et la présence de la Gravin garantit aux PJ de ne pas être importunés par les Patrouilleurs Fluviaux ou d'autres représentants des autorités.

A leur arrivée à Kemperbad, le champion est emmené dans l'arène, avec une arme et une armure de son choix pour y affronter le champion de Dammenblatz (utilisez le Profil de Gladiateur - WJRF p. 32). Le combat est au premier sang ; le premier à perdre des points de B perd le combat — et l'affaire. Dès que l'un des combattants est blessé, les soldats qui surveillent le jugement interviennent pour les séparer. Si l'aventurier gagne, Maria-Ulrike est comblée. Elle lui achètera tout ce qu'il souhaite pendant cette journée. Si le PJ est vaincu, la Gravin est condamnée et les aventuriers seront chassés hors de sa présence. Un départ rapide de Kemperbad serait une bonne idée...

PERSONNAGES NON-JOUEURS

Gravin Maria-Ulrike

Gentedame

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	31	3	3	8	41	1	41	51	31	41	31	41

Compétences
Alphabétisation, Chance, Charisme, Éloquence, Équitation, Étiquette, Sens de la Répartie.

Possessions
Trop de choses pour les mentionner.

Bruno Franke

Champion de Justice

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	61	31	4	4	10	51	2	31	31	31	41	31	31

Compétences
Armes de Spécialisation — Armes Articulées, Armes à Deux Mains, Armes de Parade, Armes de Poing, Escrime ; Bagarre, Coups Assommants, Coups Précis, Coups Puissants, Désarmement, Equitation — Cheval, Esquive.

Possessions
Cheval, armure de plates complète, cotte de mailles à manches longues, épée normale, épée à deux mains, main-gauche, rapière, fléau.

Gustaf Rechtshandler
Avoué

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	31	3	3	8	41	1	31	41	61	51	51	41

Compétences
Alphabétisation, Éloquence, Étiquette, Langage Secret — Classique, Législation, Pictographie — Avoué.

Possessions
Perruque et toge, bijoux pour 250 CO, 750 CO en liquide.

Domestiques

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	31	3	3	7	41	1	31	31	31	31	31	31

Compétences et Possessions
Comme cela vous convient ; les domestiques de la Gravin portent tous sa livrée.

Hommes d'Armes

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	41	3	3	8	41	2	31	41	31	31	31	31

Compétences
Bagarre, Coups Puissants, Désarmement, Esquive.

Possessions
Lance, dague, chemise de mailles, bouclier.

Cochers

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	41	3	3	8	41	1	31	31	31	41	31	31

Compétences
Armes de Spécialisation — Tromblon, Conduite d'Attelage, Équitation — Cheval, Musique — Cornet, Soins des Animaux.

Possessions
Tromblon, épée, dague, chemise de mailles.

Bateliers

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	31	3	3	8	41	1	31	31	31	41	31	31

Compétences
Canotage, Manœuvres Nautiques, Orientation, Pêche, Potamologie.

Possessions
Bateau de transport de passagers (voir **Mort Sur le Reik**), veste en cuir, épée.

"Initiés de Mórr"
Contrebandiers

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	41	3	3	8	41	1	31	31	31	31	31	31

Compétences
Déplacement Silencieux Rural, Déplacement Silencieux Urbain, Langage Secret — Jargon des Voleurs.

Possessions
Robes d'Initiés de Mórr, dague, 3D6 CO.

Ursula Kopfgeld
Chasseuse de Primes

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	41	4	3	8	41	1	31	31	31	41	31	31

Compétences
Adresse au Tir, Coups Puissants, Déplacement Silencieux Rural, Déplacement Silencieux Urbain, Filature, Pistage.

Possessions
Arbalète et 20 carreaux, épée, veste de cuir, 50 CO

Baron Friedrich von Pfeifraucher (“Johann Schmidt")
Gentilhomme

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	41	3	3	8	41	1	41	41	31	31	31	41

Compétences
Alphabétisation, Armes de Spécialisation — Escrime, Baratin, Chance, Charisme, Equitation — Cheval, Etiquette, Résistance à l'Alcool, Sens de la Répartie.

Possessions
Rapiére, bijoux pour 250 CO, 200 CO en monnaie.

Thomas Prahmhandler
Marchand

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	31	4	4	8	51	1	41	31	41	31	31	31

Compétences
Voir le livre de règles **WJRF ;** aucune de ses compétences ne concerne véritablement cette aventure.

Possessions
Cravache, dague, 56 CO.

Homme de Main

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	51	31	4	3	8	41	2	31	31	31	31	31	31

Compétences
Bagarre, Coups Assommants, Coups Puissants.

Possessions
Veste de cuir, épée, gourdin.

Agent de Dammenblatz

Chasseur de Primes

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	31	3	3	8	41	1	31	31	31	31	31	31

Compétences
Déplacement Silencieux Rural, Déplacement Silencieux Urbain, Filature, Pistage.

Possessions
Dague, 3 doses d'Humanicide inductif, 6 doses d'oreille-de-bœuf.

Personnel des Trois Plumes

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	31	3	3	6	31	1	31	31	31	31	31	31

Compétences et Possessions
Comme bon vous semble.

Fraulein Hanna Lastkahn ("Frau Schmidt")

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	31	3	3	6	31	1	31	31	31	31	31	31

Compétences et Possessions
Comme il vous convient.

Cultistes de l'ordo Ultima

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	31	3	3	6	31	1	31	31	31	31	31	31

Compétences et Possessions
Comme vous voulez ; ils interviendront peu dans le jeu. Tous les cultistes portent un tatouage sur le sein gauche qui représente la lettre O incluse dans un U.

Josef Aufwiegler

Agitateur

Ce PNJ n'aura normalement pas de rôle actif dans l'aventure. En cas de besoin, référez-vous à WJRF p. 21.

Glimbrin Oddsocks

Gnome Voleur

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	41	3	3	8	41	1	41	31	31	31	31	41

Compétences
Camouflage Urbain, Crochetage, Déplacement Silencieux Rural, Déplacement Silencieux Urbain, Langage Secret — Jargon des Voleurs, Pictographie — Voleur, Vol à la Tire.

Possessions
2 dagues, outils de voleur, veste de cuir, grand sac, 150 CO en bijoux (volés),25 CO en monnaie.

RÈGLES DU BRAS-DE-FER

Les PJ ayant l'opportunité de s'essayer au bras-de-fer au cours de l'aventure, en voici des règles très simples.

Le bras-de-fer est une question de force ; les deux personnages tentent un Test de Force une fois par round. Si l'un réussit et l'autre échoue, le premier a remporté le match. Si les deux réussissent, ou échouent, il n'y a pas de gagnant et le match se poursuit pendant un nouveau round. En option, si les deux adversaires réussissent leur Test de Force, ils peuvent ajouter le nombre de points excédentaires obtenus à titre de bonus au round suivant uniquement.

Il était très tard. À l'est, les premiers doigts de l'aube coloraient le ciel, tandis qu'à l'ouest l'éclat rouge et les hautes langues des flammes attestaient de la force de l'incendie qui faisait encore rage. Surplombant tout ceci, Morrslieb veillait sur la capitale endormie comme un œil omniscient mais guère bienveillant.

Dans le bureau de la caserne de la Reiksguard, le lieutenant Andreas Reisefertig humecta son index et tourna la dernière page du livre posé sur son bureau. Sa seule inscription était une gravure sur bois, un étrange motif abstrait. Dans la chambre attenante, l'officier Gottfried Braubach, son mentor et ami, marmonna dans son sommeil avant de se mettre à ronfler bruyamment. La journée avait été longue pour les deux hommes, mais Andreas n'avait pas été pris au piège dans un bâtiment en flammes par un vieux mage diabolique ; c'est pourquoi Braubach dormait et Reisefertig avait passé la nuit à lire le Volume Treize du Nouvel Apocryphe.

La lumière de la bougie vacilla sur le motif étrange. Reisefertig y porta son attention. Bien qu'il n'arrivait pas a saisir ce que représentaient ses lignes et ses circonvolutions, cela lui rappelait quelque chose. Il se leva et se tourna vers la bibliothèque installée derrière son bureau. Il sortit méthodiquement les trente-sept volumes des Rapports de Bataille et Listes des Armées Anciennes de Johann Wissden. Une autre rangée de livres était dissimulée derrière, douze ouvrages plus petits, aux reliures plus récentes, aplatis contre le mur. Seuls les deux soldats connaissaient l'existence de cette cachette : même pour les membres de la peu connue section Untersuchung, chargée de protéger la cour impériale des conspirations et des machinations des adeptes du Chaos, la possession de documents blasphématoires était passible du bûcher.

Reisefertig prit le septième volume et l'ouvrit à la dernière page. Sa mémoire ne l'avait pas trompé : il comportait une gravure similaire, mais légèrement différente. Le regard fixé sur la fenêtre, les yeux rêveurs, il se rappela le passé. C'était à Middenheim. Il neigeait, et les gros flocons se posaient en sifflant sur les bûchers des dix-sept hérétiques et suppôts du Chaos, l'air était chargé de l'odeur lourde de la chair et des cheveux en train de brûler. Braubach était exalté, sentant que leurs recherches arrivaient à leur terme. Les deux soldats avaient découvert le septième volume dans un tiroir secret du bureau d'un riche marchand; à l'intérieur, un morceau de parchemin qui servait de marque-page les avait conduits à Parravon, et dans l'embuscade des hommes d'armes bretonniens. Il frotta sur le dos de sa main gauche la cicatrice profonde qui s'était mise à le démanger, sans doute à l'évocation de ce souvenir. Cette année-là avait été mouvementée.

La gravure attira à nouveau son attention. Reisefertig rangea le livre qu'il avait sorti' retourna à son bureau et fixa le motif de sa nouvelle acquisition. Cela ressemblait à un labyrinthe, une ligne unique qui s'incurvait en et autour d'elle-même, et pourtant qui ne cessait d'aller vers l'intérieur, vers un centre. Les sourcils du lieutenant se froncèrent quand il tenta de se concentrer sur le diagramme. Celui-ci semblait se brouiller... non, ses yeux le voyaient parfaitement bien, mais son esprit ne pouvait pas le percevoir. La journée avait été longue, tous ses sens étaient épuisés. Demain, il l'étudierait à nouveau. Non, demain, ce serait trop tard : ce rat de Klimdt et sa meute auraient eu le temps de filer, malgré les gardes supplémentaires postés à toutes les portes de la ville. Après neuf années de poursuite, Reisefertig connaissait son ennemi. Klimdt n'était pas un homme ordinaire.

Connaître son ennemi — oui, c'était la clé. Pourquoi Klimdt aurait-il inclus ces motifs dans ses livres ? Leur signification ne pouvait être seulement décorative : toutes les illustrations étaient liées au texte, et Reisefertig savait qu'il n'y avait aucune référence à ces dessins dans le septième volume, ni dans le treizième. C'était peut-être un message dans un code secret,

ou un symbole sacré pour quelque dieu ténébreux et oublié. Peut-être que si l'on superposait les deux, ils révéleraient une carte secrète...

La flamme de la bougie vacilla lorsqu'un bloc de cire dure se détacha et tomba sur le bureau. De l'autre côté de la fenêtre, la lueur maligne de Morrslieb combattait la clarté naissante de l'aurore. Reisefertig bâilla et tapota la page du livre d'un doigt pensif. D'une certaine façon, cela lui rappelait un dessin gravé sur la table d'école devant laquelle il était resté assis il y a tant d'années, confiné pendant de longues heures tandis que le professeur parlait de manière monotone de sujets sans intérêt comme les mathématiques. Il avait construit des campagnes de bataille sur ce bureau, transformant les sillons du bois en douves et en fortifications pour ses stratégies, rêvant de gloire comme officier de la Reiksguard. Ces fantaisies ne prévoyaient pas les neuf années de poursuite d'un hérétique triste et vieux, ni les longues nuits consacrées à décrypter les mystères d'ouvrages interdits.

Le livre finirait par révéler ses secrets. En attendant... Son doigt toucha une extrémité du motif embrouillé et se mit à suivre nonchalamment son tracé sur la page. La pièce était tranquille, le temps était silencieux, les sinuosités du dessin se soumettaient à son doigt vagabond. Combien de temps faudrait-il pour parcourir le labyrinthe jusqu'à l'autre bout ? Le puzzle paraissait si difficile, et pourtant, tout au long de sa progression, il le sentait qui devenait plus clair dans son esprit. Des éléments d'un vieux savoir se mirent à leur place. Indices, énigmes, les livres : tout s'ajustait et il découvrait enfin qu'ils faisaient partie d'un schéma beaucoup plus vaste. Il y avait plus : la révélation lui apporta une nouvelle compréhension, une nouvelle conscience.

Dehors, la lumière limpide et éclatante de l'aube avait envahi la cité d'Altdorf; lorsque Reisefertig leva les yeux pour la regarder, il ressentit une illumination intérieure encore plus intense. Il venait enfin de comprendre le feu qui maintenait l'esprit de Klimdt actif, qui le poussait à vivre parmi des livres poussiéreux, à creuser leurs secrets. Le feu et la terre. Bien sûr. Tout était maintenant très clair.

Dans la pièce voisine, Braubach renifla dans son sommeil. Reisefertig regarda la porte qui y menait, puis les livres posés sur son bureau. Devait-il les emporter ? Ce n'était pas nécessaire. Il les avait lus et relus si souvent qu'il en connaissait le moindre mot; enfin il les avait compris. Il était préférable de les laisser sur place. Braubach finirait aussi par en percer le secret, et il suivrait alors la voie de la lumière.

Avec calme et lenteur, l'homme qui avait été le lieutenant Andreas Reisefertig décrocha son manteau de la porte et sortit du bureau, se dirigeant vers les écuries de la compagnie. Quelque part dans le monde, peut-être dans la Bibliothèque Invisible de Marienburg, se trouvaient les pages manquantes du Lexikon d'Eber Keiler de Salzenmund, et Klimdt en avait besoin.

Sur le bureau, le motif à la fin du livre scintilla légèrement, peut-être à cause de la lueur de l'aube. Les pages volèrent comme sous l'effet d'une brise, tournant l'une après l'autre de plus en plus vite, jusqu'à ce que le livre se referme en claquant. De l'autre côté de la fenêtre fermée, la face de Morrslieb s'estompa avec une grimace dans le ciel éclatant du matin.

Le Nouvel Apocryphe

"Apocryphes" - Ecrits d'origine ou d'authenticité incertaine ; écrits douteux, faux, mystiques, interdits ou hérétiques.

"Le Nouvel Apocryphe" - Un recueil d'écrits perdus depuis longtemps qui stimuleront vos campagnes de Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique, comme elles ne l'ont jamais été.

Dans ce livre vous découvrirez :

- Des règles optionnelles, couvrant des domaines aussi variés que le combat, la psychologie et les classes sociales.
- Du matériel magique et des règles développées pour l'usage des armes à feu dans le Vieux Monde de Warhammer.
- Des scénarios, des environnements pour le jeu et des idées de campagne.
- De nouvelles carrières, dont le Maître-Érudit nain et le Danseur de Guerre elfe, qui étaient attendues avec impatience.

Certains éléments de recueil ont déjà été publiés dans les suppléments *Repose Sans Paix* et *Compagnon*. Ils sont maintenant regroupés en un seul volume. Lisez-le avec soin — vos campagnes ne seront plus jamais les mêmes !

149 F - W 020



9 782740 801260

ISBN : 2-7408-0126-2

Un supplément pour



SOUS LICENCE DE GAMES WORKSHOP® Ltd NOTTINGHAM



Sous licence de GAMES WORKSHOP Ltd.
"Warhammer" et "Games Workshop" sont des marques déposées de Games Workshop Ltd. utilisées sous licence
Édition Française :
Jeux Descartes 1, rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15